Vol.165

乔乔的奇妙冒险——系列回顾特稿+PS2新作详解

游戏机实用技术

GAME

中国人打造的次世代大作

分裂细胞 双重特工

■ 完全攻略剧情小说讲述特工传奇
■ 影像收录多边形上海潜入大作战

皇牌空战X

诡影苍穹

风雨传说

杀戮地带 解放

足球小将

天地之门2 武双传

最终幻想5 ADVANCE

十月新作彻底解析！

单身启示录

追求MM十大攻略要点

创世回忆录

图解 PlayStation 史

本期赠品

Gamehalo DVD mini + 富豪街DS可爱随意贴



游戏光环 Gamehalo DVD mini

2006.12B

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600



游戏点评

.hack//G.U.Vol.2思念之章

最新游戏影像

宠物小精灵、机动战士高达：交叉火力、洞穴、拳击之夜3

&3DM www.plumbook.c

112页16开精装特辑＋珍藏版DVD×2

零 —镇魂歌—

【珍·藏·版】



日式恐怖游戏的最高峰
《零》全系列彻底揭秘

11月6日 全国上市

日式恐怖游戏的最高峰
《零》全系列彻底揭秘



2 DVD
全系列经典影像收录 珍藏版预告片及MV

官方权威版世界解惑 / “《零》系列”总体漫谈 / 全角色介绍 / 经典怨灵资料 / 全系列文档一览
精美设定原画赏析 / 令人背脊发寒的制作秘闻 / “零 PROJECT”制作人访谈

零·ZERO
零·红蝶
零·刺青之声



网上购书
读者朋友们也可到我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费。地址是:shop33788833.taobao.com
或者在登陆淘宝网后，搜索「动漫游工作室书店」（在左边的下拉菜单中选择「店铺」）也可来到本店。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

lenovo联想

IEST INTERNATIONAL ELECTRONIC SPORTS TOURNAMENT

决战北京

联想IEST2006全球总决赛

联想2006国际电子竞技锦标赛

Lenovo International Electronic Sports Tournament 2006

12月中上旬 · 北京

www.theiest.com

比赛项目


魔兽争霸3
冰封王座1.20d


实况足球9
（PC版）


星际争霸
母巢之战1.13f

比赛用机联想锋行电脑采用强劲的双核处理器，令游戏娱乐更震撼！

主办单位：联想（北京）有限公司
批准单位：中华全国体育总会
支持单位：信息产业部电子信息产品管理司
承办单位：北京豪思创艺会展服务有限公司

合作与赞助单位：
指定微处理器：AMD双核速龙64处理器

联想锋行K8130A电脑采用AMD双核速龙™ 64处理器
双核一体 多任务从容处理



双核速龙™64
处理器

www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

总第165期 TV GAME半月刊
2006年12月B

12B
COVER STAFF

封面用图：分裂细胞 双重特工
封面用图特别鸣谢上海育碧独家提供
设计总监／封面设计：Jason

©2006 Ubisoft. All Rights Reserved.



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS Part 1







游戏情报站

前线狙击

研究中心

特快专递

游戏立方

攻略透解







游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

分裂细胞 双重特工 ① Ubisoft ② ACT ③
X360 ④ Splinter Cell Double Agent ⑤ 2006年10月17日 ⑥ ⑦ 美版
1人 ⑧ 硬盘记忆 ⑨ 59.99美元 ⑩
无对应周边 ⑪ ⑫ 推荐玩家年龄:15岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应的额外周边/备注信息 12.推荐玩家年龄

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 马岚 黄毅华 苏浩湖 刘志浩 罗质彬 杨方强 章佳俊 李岁

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年12月16日
定价：人民币9.80元

固定栏目

游戏光环 Gamehalo



本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环Gamehalo 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS
综述 SUMMARIZATION
评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

PS3网络服务正式公开，《生化危机》等大作将提供下载！

特报 PLAYSTATION Network界面、服务等详情公开，PSP用PS游戏将通过PS3下载

SCEJ于10月26日正式公布了面向日本的PS3网络服务“PLAYSTATION Network”，该服务将于PS3上市当天(11月11日)开通，将会通过PS3内置的GbE网络界面，提供各种网络服务。PS3网络服务的大体功能与Xbox LIVE一样，在费用支付方面，初期只能使用信用卡储值，今后会陆续提供其他储值方式，例如今年E3展上公布的“PlayStation Card”(相当于游戏点卡)。



▲PS3主菜单界面中的PLAYSTATION Network选项。

在线购物

PS3的线上购物功能“PLAYSTATION Store”相当于Xbox LIVE卖场，在这里可以下载游戏、游戏相关新内容、试玩版、宣传影像等。主要分为“新游戏”、“游戏档案馆”、“追加道具”、“影片”这四大类别。



▲PLAYSTATION Store的主界面，屏幕右方有更新的游戏列表。

玩家交流

接入PLAYSTATION Network后，玩家先要建立一个自己的帐号，管理自己的好友列表，短信息信箱中可以接收好友的文字信息或者查看其资料，并且还有黑名单功能。该网络服务支持语音和视频聊天，并且该服务为免费提供。


▶PS3主菜单中的好友列表选项，从这张图来看，应该支持个性化头像。

线上游戏

PLAYSTATION Network将提供游戏的连线对战和对象搜寻与配对功能，还有游戏大厅、记录玩家分数的排行榜等，玩家还可以购买游戏的各种新内容，例如新道具、角色和赛道等。首发游戏中，《山脊赛车7》和《抵抗：灭绝人类》都将支持线上游戏。

●新游戏

该选项提供PS3和PSP的相应新游戏下载，主要是迷你游戏和游戏试玩版等。提供下载的游戏有付费供应，也有免费提供，目前已经准备好的游戏包括PSP游戏在内共有数十款。2006年底之前推出的下载游戏有7款，包括6款仅供下载的游戏，以及《山脊赛车7》的试玩版。

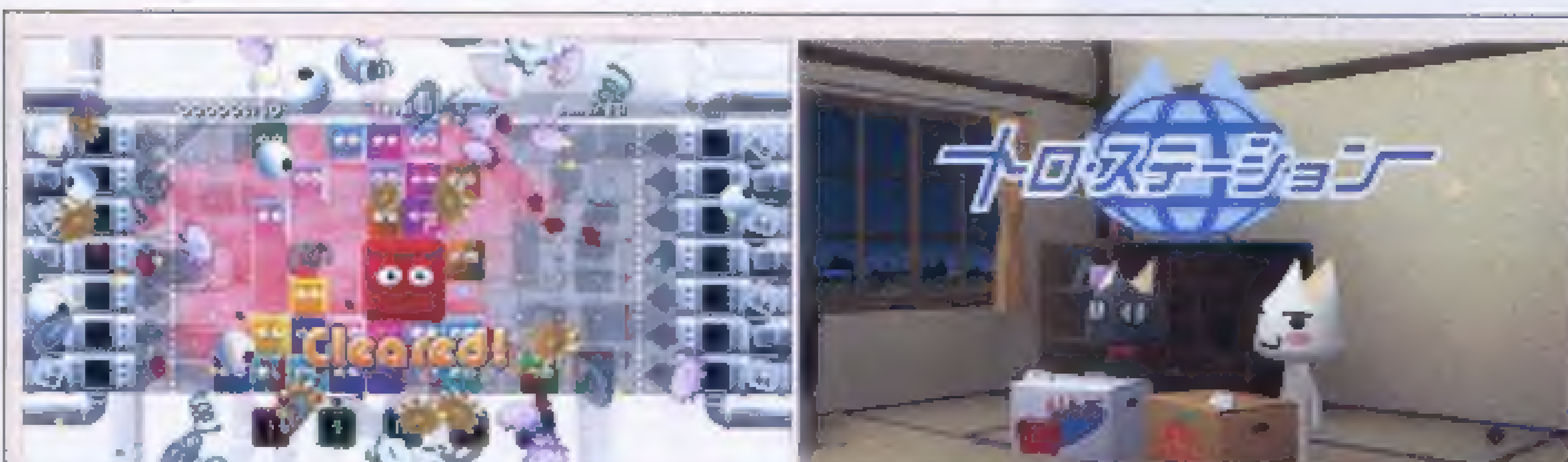
2006年底之前推出的下载游戏

游戏名称	对应平台	游戏类型	发行商
Blast Factor(暂名)	PS3	ACT	SCE
FlOw	PS3	ACT	SCE
疯狂小旅鼠(暂名)	PS3	PUZ	SCE
数雄(暂名)	PS3	PUZ	SCE
益智(暂名)	PS3	PUZ	SCE
随身玩伴*	PS3	ETC	SCE
山脊赛车7 试玩版	PS3	RAC	NBGI

*注：本刊原译《到哪里都在一起》。


▲《Blast Factor》(暂名)，对应PS3手柄动作感应功能的动作射击游戏。


▲《FlOw》，操纵漂浮在水中世界的海底生物，自身会不断进化的动作游戏。



▲《益智》(暂名)，名字未确定的益智类游戏，收录了3个规则不同的益智游戏。对应网络模式。 ▲《随身玩伴》，SCE人气角色井上多罗再次登场的迷你性质游戏新作。


▲《疯狂小旅鼠》，其原型是《GTA》之父在1990年代初开发的经典游戏，游戏目标是指引小旅鼠到达目的地。



▲《数雄》(暂名)，在PSP版的基础上进行变更，对应网络排名和网络对战。

www.plumbook.cn

●游戏档案馆

该选项提供了包括PS以及其他平台(具体平台未公布)经典游戏的下载服务，预计将于11月下旬正式推出，每月增加约10款游戏。初期主要提供可以在PSP上玩的PS游戏，今后将逐步推出在PS3上玩的游戏。

11月份将会推出10款PSP用PS游戏。这些游戏可以通过PS3下载保存到硬盘中，然后复制到PSP所用的记忆棒里，至于PSP的PS官方模拟器详情目前并未公布，不过首批推出的游戏名单已经确定。

●追加道具

这是提供PS3和PSP游戏追加内容下载的服务，包括游戏角色、赛道、服装等，更为大型的内容还包括新的地图关卡乃至资料片。

●影片

提供包括游戏乃至电影的预告片下载。

PSP用PS游戏首批名单

游戏名	类型	发行商
生化危机 导演剪辑版	A・AVG	Capcom
Konami怀旧MSX精选集 Vol.1	综合	Konami
Konami怀旧MSX精选集 Vol.2	综合	Konami
徐徐大作战	综合	Konami
妖精战士	RPG	SCEJ
Jumping Flash!	ACT	SCEJ
大众高尔夫2	SPG	SCEJ
Silent Bomber	ACT	NBGI
铁拳2	FTG	NBGI
钻子先生	ACT	NBGI

PS3美版将赠蓝光影碟，首发游戏阵容公布

特报 旧金山索尼"Gamer's Day"公布PS3美版首发详情



索尼于10月19日在美国旧金山举办了"Gamer's Day"新闻发布会，正式公布了PS3的美版首发详情。

美版PS3的内容包括：主机一部、"六轴"手柄一个、电源线一根、USB线一根、网线一根、AV-Multi线一根。SCE第一方的PS3游戏售价为59.99美元。"六轴"手柄的定价为49.99美元，记忆卡转接器售价为14.99美元，蓝光遥控器售价为24.99美元。为了同时促进玩家对于PS3蓝光影碟播放功能的使用，首批50万台PS3将会附增一张蓝光版《塔拉迪加之夜》，该片的零售版上市时间为12月12日，因此购买PS3的玩家可以提前一个月获得该片。

SCE全球制作室总裁Phil Harrison介绍了HD游戏的重要性，首发游戏中的《NBA 07》将会是第一款1080p且保持60帧画面的游戏。由于采用HD画面意味着极其庞大的数据读取量，而PS3蓝光光头的读取速度为72MB/S，比X360的最高132MB/S低得多。为了加快读盘速度，PS3游戏将会通过预先安装部分游戏数据到硬盘中的方式加快游戏的读取速度，《源氏：神威奏乱》以及《机动战士高达：锁定目标》都会对应该功能。目前已知的《源氏：神威奏乱》安装过程需要3分钟，需要4GB硬盘空间，安装后游戏过场的读取时间可从15秒缩短为4秒。PS3的这种功能将会成为玩家购买60GB型号的理由，因为20GB容量意味着同一时期只能玩5款游戏。另外，Harrison还演示了用PSP来播放存储在PS3中的电影的功能，并且表示在"PLAYSTATION Store"中下载游戏的费用不会超过14.99美元。

此外，索尼目前已经确定了美版PS3首发的游戏阵容。在首发的21款游戏中，有7款为PS3独占，6款将同时在其他主机上推出，还有8款是之前已经在其他主机上推出。

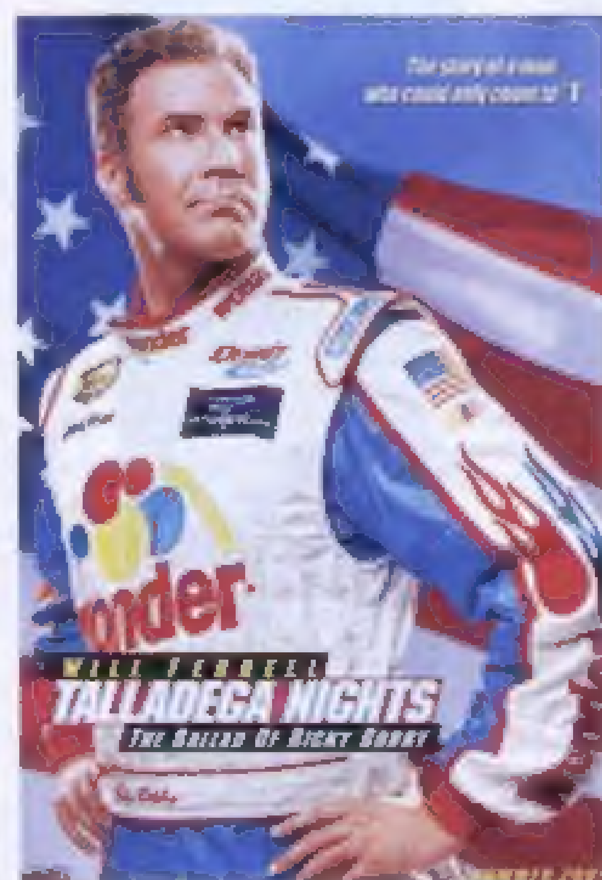
PS3美版首发游戏阵容

游戏名	发行商
源氏：神威奏乱	SCE
NBA 07	SCE
抵抗：灭绝人类	SCE
彩虹六号：维加斯	育碧
炽热天使：二战中队	育碧
漫画英雄终极联盟	Activision
使命召唤3	Activision
托尼滑板 八强争霸	Activision
泰格・伍兹的PGA巡回赛07	EA
极品飞车：卡本峡谷	EA
拳击之夜3	EA
麦登NFL07	EA
上古卷轴IV：湮灭	2K Games
NBA 2K7	2K Games
NHL 2K7	2K Games
灵异恐惧	VU Games
索尼克	SEGA
全能战车2	SEGA
机动战士高达：目标锁定	NBGI
未名传奇：黑暗王国	SOE
山脊赛车7	NBGI



▲PS3的包装盒(左边为20GB版本，右边为60GB版本)，其体积非常庞大。





▲《塔拉迪加之夜》是索尼电影出品的一部赛车题材影片，8月份在美国上映时蝉联两周票房冠军。

◀PS3包装中的各种线材。

任天堂上半财年业绩增长69%！

特报 任天堂多款NDS大作惊人销量公布

任天堂近日公布了截至9月30日的2006上半财年财报。由于NDS的继续热销，任天堂这半年的利润达到了544亿日元，比去年同期的466.3亿日元提高了48%。这段期间任天堂的总营业额为2298.2亿日元，比去年同期的1763.6亿日元大幅提高69%！上半财年的营业额主要来自第二财季，该财季的营业额为1679亿日元。

自2004年12月发售至今，NDS和NDSL的总销量目前已经达到2682万台。NDS的游戏软件空前畅销，5月份上市的《新超级马里奥》目前全球累计销量已经达到676万套，《锻炼大脑的成人DS训练》两部作品在这半个财年内的全球总销量达到460万套，目前累计销量已经达到851万套，预计将会突破千万套。

任天堂预计截至2007年3月31日的整个财年，其总利润将会达到1000亿日元。

www.plumbook.cn

PSP《使命召唤：胜利之路》公布

软件 掌上《COD》年内降临！将成为掌机FPS典范

Activision在今年E3展上宣布将会于各平台上推出《使命召唤3》，包括PSP版。近日Activision终于正式公布了该作。PSP《使命召唤：胜利之路》(Call of Duty：Roads to Victory)是该系列第一次在掌机上推出，负责本作开发的美国西雅图Amaze制作室表示，他们的目标是让本作成为掌机FPS游戏的典范。

PSP版《使命召唤：胜利之路》将会是一款与家用机版《使命召唤3》完全不同的游戏，分为三条主线，让玩家分别扮演美国82空降师步兵、加拿大第一军步兵以及英国伞兵团突击队员，三条主线总共有13个任务，包括狙击战、空袭以及用猛烈火力狂扫敌军的任务。本作将会支持ad-hoc多人模式，可以进行6人对战，包括有死亡竞赛、夺旗等传统游戏模式。





对于喜欢FPS游戏的玩家而言，对于本作最担心的还是画面和操作。从目前公布的画面看，《胜利之路》的画面对于掌机来说相当出色，而在操作方面，Amaze进行了深入的研究。考虑到PSP按键不够多，瞄准定位较为困难，因此本作采用了辅助瞄准系统，只要准星靠近敌人一定范围，就可以将其击中。在降低瞄准难度的同时，Amaze加强了战斗的火爆程度，经常会出现大批敌人从四面八方袭来的场面，同样能够考验玩家的操作能力。

索尼利润暴跌94%，全年预期下调

特报 受电池事件及PS3高昂成本影响，索尼业绩遭重创



10月19日，索尼宣布由于受到笔记本电池回收事件影响，以及游戏部门的巨额亏损，将会下调其2006财年的财务预期。

此前发生的索尼笔记本电池大规模回收事件让索尼蒙受了510亿日元的损失，而PS3的高昂成本和上市筹备以及PSP销售不振等因素导致游戏部门利润大幅降低，因此索尼决定将截至2007年3月31日的2006财年营业利润由1300亿日元下调到500亿日元，纯利润由1300亿日元下调到800亿日元。不过全年总营业额维持82300亿日元的预期不变。

游戏部门的利润受日本地区PS3降价影响预计将会减少160亿日元，20GB版本添加HDMI端子预计将造成140亿日元的损失。此外由于PSP销售情况不佳，年产量从1200万台减少到900万台，预计将减少300亿日元的利润，总计减少营业利润600亿日元。电子部门的营业利润除了电池回收事件造成的510亿日元损失外，为满足PS3半导体元器件生产进行的生产线调整也造成了330亿日元的费用，不过液晶电视和数码相机的业绩超出预期，将会增加540亿日元的收入，使得营业利润总计降幅为300亿日元。

10月26日，索尼公布了截至9月30日的第二财季财报。这3个月里，索尼的利润额仅有17亿日元，比去年同期的285亿日元暴跌了94%。不过总营业额比去年同期提高了8%，达到了18500亿日元。利润暴跌的主要原因是电池回收的成本大部分被算到了这一财季内。此外，SCE在该季度内的运营亏损高达435亿日元，主要原因是PS3的相关费用。

新闻短波

PS3 浏览器支持中文

据报道，PS3内置的网页浏览器将会支持简体和繁体中文编码，可以自由浏览中文网站。PS3的网页浏览器支持JavaScript、Cookie、Flash等标准，并支持1080p高清输出，最多可以同时开启6个网页。文字输入方面采用了与PSP类似的软键盘，用户也可以使用外接USB鼠标和键盘。另外，在最近举办的"Gamer's Day"的演示中可以看到，PS3网页浏览器还将支持目前最火爆的YouTube影片播放。

《特技人 2》

THQ于今年5月收购了Paradigm公司，近日由该公司开发的《特技人2》正式公布了。与前作一样，在《特技人2》中，玩家将会扮演特技演员，为拍摄好莱坞大片的特技镜头出生入死。由于进化到次世代平台，本作中将会有极为壮观的爆炸效果，创造出更加火爆的好莱坞特技飞车场面。本作将于2007年发售，除PS3和X360外，预计也将会推出PS2、Xbox和PSP版。



育碧开办墨西哥分公司

育碧近日宣布其已经在墨西哥首都墨西哥城开办了一家分公司，该公司的目标是提高在墨西哥的市场占有率。育碧将于10月27～29日在墨西哥城世贸中心举办的"电子游戏展"(EGS)中参展。

Wii 色差线仅限网购



任天堂日前表示，Wii专用的色差分量输出线将于11月19日与Wii同时在北美发售，售价为29.99美元，但仅限于网络订购，不会在零售店销售。提供Wii色差线订购的网站除了任天堂网上商城外，还包括BestBuy、EB Games等零售商的网络商店。Wii虽然不强调画面，但能大幅改善画质的色差线竟然仅提供网购，任天堂的这种做法实在令人费解。

PS3 试玩机详情



索尼日前宣布将于10月内在日本各大商店配备PS3试玩机"PLAYSTATION TV"，目前已经确定提供试玩的游戏包括《鬼泣4》、《VR网球3》、《GT赛车HD》和《山脊赛车7》。由于这些试玩机全部接入网络，因此还会随时提供最新资讯，例如新的游戏预告片，并且除了这4款游戏外，今后还将逐步提供新的试玩游戏。索尼将于年内在日本的1000多家商店配备该试玩机。

Take-Two 创始人辞职

《GTA》的发行商Take-Two日前宣布，该公司CEO Ryan Brant目前已经辞职。Brant于1993年创办Take-Two，2001年2月改任公司主席。2004年3月，Brant退位担任了生产部副主席，今年6月Brant因为个人健康问题辞去了所有职务。

网上透彻了解 PS3

索尼最近在PS3的官方网站上开通了PS3模拟体验专用网页"初次的PS3"，该网站的目的是让玩家透彻了解PS3，其中不仅有



对PS3各种专业名词(如RSX、HDMI等)的解说，还有一个特别的"Touch"选项，以模拟的形式让人们了解PS3"六轴"手柄的具体体感操作方式。该网站专页的网址为：http://www.jp.playstation.com/ps3/hajimete/

PSP《伊苏》特别版



Konami于10月27日宣布将于2007年2月1日推出PSP的《伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版》，本作是今年1月推出的PSP版的强化版，增加了新地图"封印的洞窟"，另外还有9个小游戏，以及角色资料和音乐、影片的鉴赏模式。本作售价为5229日元(含税)。

《GTA4》PS3 版特殊内容

之前微软曾经表示，《GTA4》将会在发售后提供仅为X360版开发的特殊内容，通过Xbox LIVE的方式让玩家下载。而最近有消息灵通人士透露，PS3版也将会有独家内容提供下载。

PS3 游戏容量已达 25GB

SCE全球制作室总裁Phil Harrison日前在接受媒体采访时表示，目前PS3游戏的容量已经接近一张25GB蓝光光盘的上限。明年索尼将把蓝光的容量提高到50GB，届时可能也将会有容量接近50GB的PS3游戏出现。

www.plumbook.cn

X360行情看好，LIVE用户超400万

特报 微软游戏部亏损额骤减，Xbox LIVE大成功

10月26日，微软公布了7～9月期的财季报告。由于X360的畅销，该季度微软娱乐设备部(X360所在部门)销售额达到了10.3亿美元，比去年同期的6.06亿美元大幅提高了70%。不过由于X360仍然以低于成本的价格销售，因此娱乐设备部仍然处于亏损状态，不过亏损额已经从去年同期的1.73亿美元减少到9600万美元。目前X360的全球销量已经超过600万台。

去年同期X360尚未发售，而今年随着X360的发售，硬件的销售原本会造成更高的亏损额，不过由此带动的软件和周边的热销，使得娱乐设备部的业绩呈上升趋势。微软表示，X360的软件和周边与主机的销售比例创下了历史新记录，而最值得一提的是目前Xbox LIVE的用户已经突破了400万。目前Xbox LIVE已经在全球24个国家开通，微软预计将于2007年达到600万用户。根据微软发布的数据，目前已经有超过70%的X360用户从Xbox LIVE卖场中下载各种内容，相关内容已经有2000多种。可下载经典游戏和试玩版的Xbox LIVE游乐场已经突破1200万次的下载量，有24%的玩家因为下载了试玩版而购买零售版。自Xbox LIVE于2002年11月开通以来，玩家的总游戏时间已经超过了20亿小时，每周有900万条语音和文字信息通过Xbox LIVE发送。目前第三方对Xbox LIVE的态度非常积极，总共递交了1000款游戏供微软审批。

整个微软集团的经营状况仍然呈现稳定而迅速的发展趋势，本财季营业额为108.1亿美元，同比增长11%。该季度其运营利润从去年的40.5亿美元增长到44.7亿美元，净利润为34.8亿美元。

《光环》预算达2亿，微软将出资力挺

事件 《光环》电影超高预算再次吓退片商，微软将自己出资



去年，微软因为对《光环》电影版开出的条件过于苛刻，因而吓退了好莱坞的不少片商，最后在微软降低条件的情况下由环球和福克斯联手取得发行权。根据当时的报道，该片的预算高达1.35亿美元，目标是打造有史以来最成功的由游戏改编的电影。《指环王》大导演彼得·杰克逊的加盟以及其特效制作室Weta Digital担纲特效制作等消息都让玩家们兴奋不已。不过最近根据美国《综艺》杂志报道，环球方面由于该片预算太高目前已经撤资。

据报道，微软要求环球和福克斯加大对《光环》的投资力度，提议投入2亿美元的超大片级别预算打造该片。环球认为此举太冒险，因而决定放弃，至于福克斯的态度目前尚未得到确认。微软其后接受媒体询问时确认了这则消息，并表示他们对环球的决定很失望，不过对《光环》电影版的质量要求不会妥协，彼得·杰克逊将会继续担任该片的制片人。有消息称，在好莱坞对该片畏首畏尾的情况下，微软有可能自己注资拍摄。

另外，微软对于《光环》电影拍摄还有一个决不妥协的要求，那就是必须由Bungie Studios监督电影的拍摄工作，确保电影能够忠实于游戏原作。微软表示他们目前正在继续寻找可能的合作伙伴。该片将于2008年夏季上映。

流言板

《光环 3》试玩版?



美国著名游戏杂志《Game Informer》报道，根据他们获得的消息，微软将于2007年上半年发布《光环3》的试玩版。这则消息目前并未得到微软官方确认，但《Game Informer》的消息一直非常灵通，因此引起了人们的高度关注。

今年E3上，Bungie表示《光环3》的部分关卡已经可以操作，之前也曾宣布其单人和多人部分内容都已经开始测试，并且目前画面已经相当华丽。不过，这并不意味着《光环3》将于明年上半年发售。此前《光环》的一代和二代隔了3年，并且都选择在11月这一黄金档期上市，据此推测2007年11月应该是《光环3》最有可能的发售时间。

可信度 ★★★☆☆

PSP 新型号?

据"美国技术研究"的分析家P. J. McNealy透露，索尼似乎正在更新PSP的生产线，可能正在准备制造新型号的PSP。McNealy相信，可能会有两款新型号的PSP在2007年春季推出，其中一款内置硬盘，另外一款将内置大容量闪存。McNealy认为，索尼将会通过这两款PSP变相降低PSP的价格，因为硬盘版的PSP售价预计将会与目前的普通版持平，为199美元，而闪存版售价将低于199美元。此外，McNealy还表示，索尼可能会推出一款新版本的PS2，这款PS2可能会带有特殊的控制器。

PSP将会有硬盘版新型号推出的传闻早在今年上半年就已经广泛流传，不过由于索尼一直在筹备PS3，因此无暇顾及PSP。不过从索尼极力宣传的PSP与PS3的互动功能来看，PSP和PS3的成功是相辅相成的，采取新措施刺激正日益低落的PSP的人气是势在必行。

可信度 ★★★☆☆

本期关注数字

1100万

任天堂最近在伦敦举办的面向零售商的一次会议上透露，为了确保Wii在英国取得成功，任天堂已经准备了1100万英镑的宣传费用。Wii将于12月8日在欧洲上市，今年之内任天堂将会为英国市场投入650万英镑的宣传费，目前Wii的广告已经覆盖英国的各大媒体。明年1～3月份间，任天堂还将继续投入450万英镑的宣传费。

大胆而成功的广告宣传被认为是NDS取得成功的最主要的因素之一，如今Wii也将会采用同样的手法进行造势，相信也将会带来轰动效应。此外任天堂对NDS的投入也继续保持大手笔的作风，目前已经为英国NDS准备了600万英镑的宣传费，年末预计在英国将会卖出100万台NDS。

10亿

"《战争机器》花了微软10亿美元"——这是最近在网络上流传很广的"谣言"，虽然听起来非常不可思议，不过Epic Games的副总裁Mark Rein在加拿大的某个聚会中表示，这则"谣言"是千真万确的!

当初Epic Games的创始人Tim Sweeney希望X360能够有512MB的内存，而微软最初的计划是采用256MB内存。为了说服微软，Sweeney做了一张假设只有256MB内存情况下《战争机器》的游戏截图，这种图片发给微软后，巨大的反差促使微软决定采用512MB的内存。2004年的游戏开发者大会(GDC)上，微软游戏制作室首席财务官给Rein打了个电话，说:"知道吗?你花了我10亿美元!"，Rein回答说:"我给10亿玩家办了件大好事!"

www.plumbook.cn

本期新闻综述

PS3上市在即

PS3即将上市，最近索尼可谓动作频频，本期新闻大半都与PS3相关。为了筹备PS3的上市，SCE已经在上半财年承受了巨额的亏损，如今，PS3上市在即，但等待索尼的可能将会是一场令人焦头烂额的首发。索尼对PS3准备不足早已是众所周知的事实，PS3的网络计划以及具体发售细节在临发售前才匆匆公布，产量上又受到了严重制约，以至于还未发售，缺货问题就已经闹得满城风雨。平心而论，北美PS3的游戏阵容绝对是超过了去年的X360，《使命召唤3》、《抵抗：灭绝人类》、《彩虹六号：维加斯》、《上古卷轴IV：湮灭》、《极品飞车：卡本峡谷》都是在欧美有着超强号召力的大作，不过索尼似乎没有必要安排如此豪华的游戏阵容，毕竟PS3全球首发总共只有50万台，光是凭借"PlayStation"这个招牌就足以使其迅速卖光，太豪华的游戏阵容反而会加剧PS3的缺货情况。解决PS3的生产问题才是索尼的当务之急！



本月关注游戏

光环3

本月最让人意外的消息，或许是《光环3》以一种令人意外的方式公布。瑞典游戏杂志《LEVEL》率先公布了《光环3》的消息，包括该作中的新武器、新载具和游戏系统，例如能够让载具失控的"Spartan Laser"，以及能够将玩家发射到地图另外一个角落的大炮。据称该作将会推出一款"传奇版"（即限定版），该版本会赠送士官长头盔的复制品，并采用4DVD套装，除了游戏外，还有各种珍贵资料。不过令人失望的是，初期公布的游戏画面实在令人不敢恭维，游戏场景比起《光环2》的进化似乎并不明显。希望这仅仅是因为目前公布的只是未经优化的初期画面。





▲"传奇版"赠送的头盔。



■游戏场景似乎还处于初期开发状态，不过人物和载具的建模都已经相当精细。

本月意外新作

《幽灵行动：尖峰战士2》

育碧日前宣布截至9月30日的上半财其销售额达1.72亿欧元，同比增长13%。第三财季由于赶上了年末商季，育碧估计其销售收入将会达到2.7亿欧元，全年业绩预计将会比去年提高8～12%。

《幽灵行动：尖峰战士》各平台累计销量超过了240万套，仅在Xbox LIVE上提供的地图包下载次数就达到了15万次，加上其他相关内容，育碧通过Xbox LIVE净赚了300万欧元。

此外，育碧出人意料地公布了将于第4财季（2007年1～3月）推出《幽灵行动：尖峰战士2》。这款游戏与前作的发售间隔不到一年，相信是前作发售前就已经投入开发的作品。由于第4财季档期内将有这样一款强作推出，育碧表示《刺客信条》和《战火兄弟连：地狱大道》将会延期到下一财年发售。

本月关注活动

台湾X06

为了表现微软对全球各地玩家一视同仁的重视态度，微软不仅在西班牙巴塞罗那举办了"X06"展会，还在世界各地陆续举办当地的"X06"。台湾微软于10月27日宣布，将于11月3～5日在台北新世界购物中心举办"X06 Taiwan"。该活动将会把巴塞罗那的"X06"原样搬到台湾，展出25款以上的X360新作，并且邀请了台湾著名组合"五月天"进行造势。11月4日的"电玩快打日"中，台湾著名游戏节目"电玩快打"的主持人小娴将会与玩家对战X360年度大作《战争机器》。此外，凡是在该展会现场购买X360主机的玩家，就可以参加抽奖活动，奖品包括液晶电视、数码相机等豪华大奖。



本月悲情企业

香港力生

香港力生是全球最著名的游戏类产品进出口贸易商，其主要业务是向欧洲玩家销售日版或美版游戏类产品，由于欧版游戏机总是比美版和日版晚很多，欧洲玩家大多通过力生邮购这些在美日早已发售的主机。不过索尼对于力生的这种行为却极力打压，屡次将力生告上法庭。最近索尼再次以侵犯商标权和版权的理由控告力生向欧洲玩家销售日版PSP的行为，并在英国高等法院打赢了这场官司，这起官司直接导致力生关门大吉。目前力生已经停止接受任何订单，现有订单的订金也全部返还。

力生市场部经理Pascal Clarysse在随后发表的声明中说："索尼帝国终于赢了，英国的零售商们听到后估计都欢欣鼓舞，但对于游戏业其他所有人来说，这将会是一个损失。"Clarysse在声明中还指名道姓地透露，日版PSP发售两天后，就有一位SCEE的高层从他们那里邮购了一台，其后还有不少索尼高层主管从他们那里邮购PSP。

本月市场观察

X360澳洲创记录

澳大利亚市场调查机构GfK最近发布的数据显示，在澳大利亚发售7个月后，X360的销量突破了10万台，成为澳大利亚历史上卖得最快的电视游戏机。X360游戏在澳大利亚的总销量为40万套。相比之下，之前PS2前7个月内在澳大利亚的销量为7.8万台，游戏销量为19万套。

PS3 20分钟内售罄

全球最大网络商城亚马逊的日本分公司于10月16日晚7点接受PS3的订购，结果在短短20分钟内所有限额都被抢购一空。目前为止，所有零售商的订货活动几乎都是在极短的时间内被迅速消化，PS3的缺货情况必然将会十分严重。

PS3生产目标难以实现

索尼的计划是在2007年3月底之前实现600万台的PS3产量，但如今看来这一目标可能无法实现。SCEA董事会副主席Jack Tretton近日向媒体透露："老实说，PS3的生产目标已经不大现实，显然，我们遇到了生产上的问题。"虽然SCE屡次强调进入2007年后PS3的生产将会开始顺畅，但已经有越来越多的分析家相信，索尼的生产计划难以实现。

www.plumbook.cn

追梦的候鸟

——从松野泰己到四叶草

文 Lancer
美编 anubis

9月14日，任天堂在日本召开"Wii Preview"发布会，席间播放了一段对日本各游戏业内人士的访谈。这种例行公事般的公关表演原本没有什么值得关注之处，但在访谈录像中却出现了一个消失数年的人物——松野泰己。上一次出现在公众视野中他还是《最终幻想XII》的制作人，现在他只是一个在影像中匆匆掠过的独立制作人。

10月12日，Capcom的官方网站出现了一条令人震惊的新闻：四叶草工作室将于明年3月解散。随后的采访中Capcom表示，四叶草早已人去楼空，三位灵魂人物目前下落不明——

日本游戏业名匠单飞的现象愈演愈烈，看似毫无关联的几起人士变动背后，是整个日本游戏业的结构性改革——

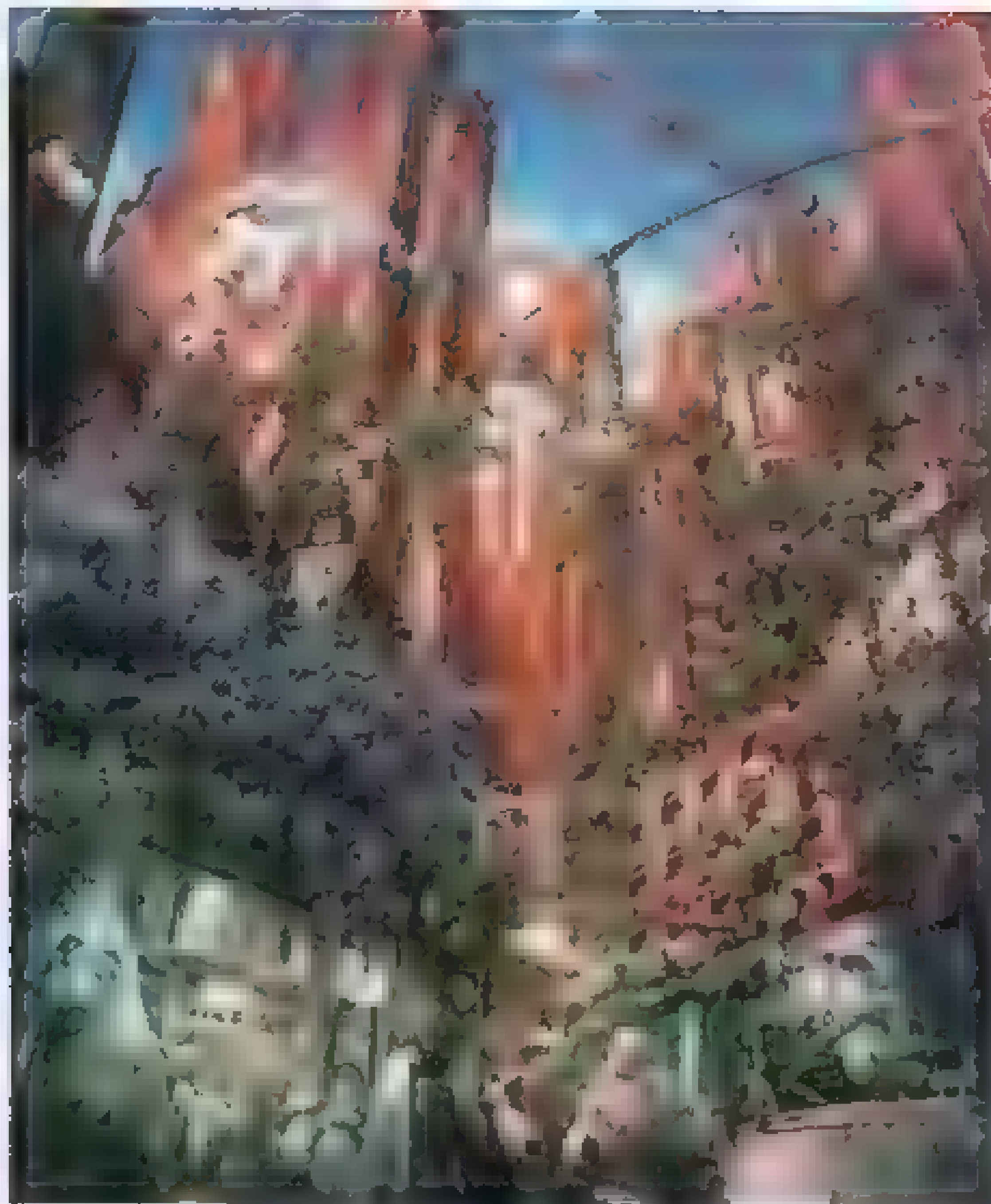
第一幕：松野泰己病退风波

2002年，松野泰己在"《FF》之父"坂口博信的推荐下成为《最终幻想XII》的制作人，然而进入2004年夏季，原先预定的发售时间已过，《最终幻想XII》仍然不见动静，而本当步入事业巅峰的松野泰己仿佛从此人间蒸发，从未在媒体上露面。一年后，Square Enix以"松野泰己因病修养"为理由将《最终幻想XII》制作人的职位交给了河津秋敏，直到2006年8月，"松野泰己已退社"的消息才得以确认。一个月后在"Wii Preview"上的露面让FANS安心了不少，"松野泰己健在"的消息在日本各大游戏类相关论坛如野火般蔓延。而令人奇怪的是，各游戏媒体却对松野泰己"复出"的消息只字不提。以独立制作人身分再次露面的松野泰己气色不错，着实看不出刚刚大病一场的痕迹，这起"病退风波"的背后必然另有玄机。

松野泰己于1989年加入QUEST，因缔造了"《皇家骑士团》系列"而成名。1995年9月，松野泰己被坂口博信挖角到Square（*编注：现Square Enix*），并同时挖走了皆川裕史、吉田明彦等主力制作人员。松野泰己在其FANS站中表示，离开QUEST的原因是与其管理层的理念相悖，想到Square追求自由的创作环境。加入Square，松野泰己就得以重用，率领其旧部及Square的伊藤裕之用一年的时间开发了《最终幻想战略版》，这款与《皇家骑士团》酷似的作品轻轻松松地突破了百万销量，成为有史以来销量最高的S·RPG。不过随后发售的《放浪冒险谭》暴露了松野泰己作品个性太强忽略了大众化元素的弱点，这款游戏在《FAMI通》获得了满分评价，但销量令人失望，松野泰己因此辞去了总导演的职务，其团队就此解散。而就在同一时期，伊藤裕之因担任《最终幻想IX》总导演而跃升为Square的中流砥柱，令松野泰己越发感到失落。2002年5月，松野泰己的职业生涯迎来了一次新的转折。Square由于在电影投资上损失惨重，故而实施了全面的机构改革，其软件制作部门采用了事业部制度，松野泰己成为第4开发事业部部长，并接管《最终幻想XII》的开发。对于松野泰己担任《最终幻想XII》制作人的决定，Square社内曾有不少反对意见，反对者认为，松野泰己的作品虽然在核心玩家中有着极高声望，但其风格不适合《最终幻想》正统续作的大众化需求，而坂口博信则认为不断推陈出新的《最终幻想》应该勇于尝试新风格。在松野泰己的构想中，《最终幻想XII》发生在一个与《最终幻想战略版Advance》相似的世界中，格调上则与《放浪冒险谭》接近。《最终幻想XII》开发团队的构成与以往有很大不同，主要是由松野泰己的旧部以及新招募的人员构成。2002年12月，Square开始为《最终幻想XII》大规模招聘，到次年2月，松野泰己的团队规模已经扩张到120人。2003年4月1日，Square与Enix正式合并，为日后松野泰己与管理层不断发生的摩擦埋下了伏笔。


■松野泰己

2002年是Square最艰难的时期，《最终幻想》电影投资失败余波未平，《最终幻想X》的初期运营情况也远远没有达到预期。Square在窘迫的财务压力下选择了与Enix合并，对于一系列投资失利有直接责任的坂口博信被杯酒释兵权——Square以2亿日元的退休金体面地解除了坂口博信的所有职务。坂口博信的退休为松野泰己与高层的沟通留下了诸多困难，松野泰己是一个个性很强的制作人，总是追求自由的、不受约束的游戏开发环境，而《最终幻想XII》作为SE的两大社宝之一，最高管理层必须时刻关注其进度和开发方向，也就不可避免地对开发过程中的各种问题提出要求和质疑。过去Square的大小游戏事务大多由坂口博信管理，松野泰己才得以充分发挥个人创作自由，而SE成立后，对游戏项目的管控更加严格，并且削减了14亿日元的开发费用。为了保证财年收入，决策层希望每年推出一款《FF》或《DQ》，当时的计划是2003年推出《最终幻想XII》、2004年推出《勇者斗恶龙IX》、2005年推出《最终幻想XIII》。不过由于松野泰己接受开发工作时间较晚，最初制定的2003年内发售的目标已经不可能实现。据《FAMI通》披露，2003年11月19日SE召开《最终幻想XII》发布会时，该作的完成度仅为70%。为了赶在财年内发售，SE紧急加派人手，开发团队规模膨胀到300人之巨（包括声优、相关外部制作人员），然而到了2004年4月，该作的完成度仍然只有80%。此次延期对SE造成了重大影响，不仅令其财年收入大幅降低，同时也打乱了《FF》和《DQ》两大系列的发行计划，开发团队与决策层的冲突进一步


▲2002年末，Square在各大媒体刊登了以此图为主题的《最终幻想XII》招聘广告。

激化。2004年10月31日，音乐制作人植松伸夫和美术指导皆叶英夫辞职，前者成立了音乐工作室Simple Please，后者成立了一家设计师事务所Designation，而松野泰己在年中的一次记者采访后就完全消失在公众的视线中。这段时间里《最终幻想XII》团队与决策层之间到底发生了哪些冲突或许外人永远不会知道，人们能够得到的消息是：一年时间过去了，剩下20％的完成度依然纹丝不动。2005年3月，《最终幻想XII》又错过了一个财年，愤怒的SE高层解除了松野泰己的部长职务。2个月后，原定在PS2上推出且完成度已经颇高的《最终幻想XIII》转移到PS3平台，后来北濑佳范表示该作转移平台的原因是开发PS3版《最终幻想VII》DEMO时发现PS3机能更适合表现该作，不过从商业角度来说，这种原因显然是站不住脚的，有人猜测《最终幻想XII》打乱各大作档期才是真正原因所在。

自Square Enix成立后，原Square方面的人才流失现象非常严重，尤其是坂口博信在微软支持下成立MistWalker后，大批与其私人关系亲密的原Square社员纷纷加盟，2005年8月松野泰己退社后曾盛传其将挖走《最终幻想XII》的一批核心制作人转投MistWalker。而事实是，松野泰己在一年多时间里一直保持缄默，皆川裕史和吉田明彦继续在SE担任要职，吉田明彦更是继续担任NDS版《最终幻想XII 亡灵之翼》的人设，丝毫不见追随松野而去的迹象。松野泰己的退社很有可能是被辞退而非自愿辞职，作为一个热爱游戏开发的制作人，实在没有理由在这样一个鸿篇巨制即将完成之时拂袖而去。对于《最终幻想XII》的严重延期松野泰己难辞其咎，一年多时间的沉默可能是由于存在与SE的某种同业竞争合同约束。以独立制作人身分为Wii开发游戏的松野泰己今后的方向十分值得关注，《最终幻想战略版Advance》是SE与任天堂关系修好的缓冲器，松野泰己在该作的开发中与任天堂建立了良好的关系，此次重归任天堂怀抱的松野泰己是否已经组建了自己的制作室？任天堂是否在其中起到了助推作用？松野泰己的闪电露面让关心其动向的FANS释然，却给人们留下了更多的谜团……

第二幕：Capcom的叛逆势力

大阪市中央区内平野町有一座16层的毫不起眼的建筑，那是Capcom的研发中心，Capcom的几个主要开发部都集中在那里。在这座楼里所有的游戏开发项目都要接受总部的调度，不过也有例外，那就是被Capcom独立出来的四叶草工作室。如今四叶草工作室所在的单独的楼层已经人丁稀薄，明年4月，“Clover Studio”这个名字将不复存在，原来的64人现在仅余下十余人，并且他们很快就会被安插到Capcom的各个开发部中。两年前，一群被视为Capcom叛逆势力的制作人在这里种下了一株追求创意的四叶草，他们希望能够找到自己的幸运……

Clover意为“三叶草”，而它的三片叶子正是：三上真司、稻叶敦志和神谷英树。已过不惑之年的三上真司曾是Capcom明星团队“第四开发部”的部长，进入Capcom六年后以一款《生化危机》窜红，带领Capcom走出了《街霸》没落的阴影。1999年，随着接连3部《生化危机》的大成功，Capcom将其生存冒险游戏开发团队统合成立了第四开发部，由三上真司担任部长。当时Capcom已经开始开发DC独占的《生化危机 代号：维罗尼卡》，这款游戏的DC独占声明让索尼对Capcom颇为不满，而作为该项目主推者的三上真司遭到了久多良木健的嫌恶。


▲2001年9月13日召开的NGC独占《生化危机》全系列发布会在业内引起轩然大波。上图左为宫本茂，右为三上真司。

2000年2月，《维罗尼卡》发售后仅卖出了40万套，Capcom高层从商业角度考虑决定自食其言，推出PS2的所谓“完全版”。此举令DC玩家十分愤怒，并将矛头直接指向三上真司，三上真司不得不出面向DC玩家公开道歉。这起事件进一步激化了三上真司的反索尼情绪。2000年12月，为了决定《生化危机》新作的对应平台，Capcom召开了一次由久多良木健、宫本茂和Xbox创造者Kevin Bachus参加的会议，在会议中久多良木健与三上真司竟发生了激烈争执，让不懂日语的Bachus在一边看得不知所措。与此同时，任天堂为了改变N64时代第三方支持力度严重不足的局面，对Capcom给予了不少恩惠，宫本茂亲自出面拉拢三上真司。

2001年9月13日，Capcom在NGC发售前一天召开新闻发布会，公布了《生化危机》正统系列由NGC独占的震撼消息。宫本茂在发布会上说：“我通常不参加其他厂商的游戏发布会，但这次三上和Capcom表达了他们希望在NGC上创造全新《生化危机》体验的希望，我们将对他们进行全力支持。”三上真司毫不掩饰其对索尼的厌恶之情，坦言除了NGC和GBA，对其他主机“一点兴趣都没有”，并且表示他绝对不容许该系列移植给其他主机，因为这是“我与宫本茂的约定”。NGC独占“《生化》系列”的原因有多种因素，除了任天堂开出的优厚条件外，三上真司的全力推动也是最主要的原因。当时做出这一决定时PS2的全球出货量已经达到2600万台，《鬼武者》、《鬼泣》等游戏也都取得了出色的销售成绩，从经营层的角度来说，PS2无疑是最合适的平台。而三上真司则以PS2游戏开发环境极其恶劣、无法表现新一代《生化危机》，以及任天堂提供的资金援助为理由，坚决要求让NGC独占该系列。

“我把一部分的人生献给了NGC。”后来在接受媒体采访时，三上真司这样描述他对NGC的执着。三上真司透露，为了实现《生化危机》的NGC独占，他曾与冈本吉起和销售部门的很多人都闹得很不愉快。由于其屡次在媒体上公开抨击PS2游戏开发困难，也导致Capcom承受了来自索尼的公关压力。顶住巨大压力推出的《生化危机》重制版和《生化危机0》却交出了一张销量不及格的成绩单。即使是在这种情况下，三上真司仍然追求着与宫本茂的“共同理念”，于2002年11月14日公布了5款NGC独占游戏。但NGC业务的高投入和低产出已经引起了Capcom高层的严重不满，尤其是《PN03》发售后以令人尴尬的销量让Capcom高层下定决心进行大规模人事调整。当时由于Capcom房地产投资的失利，出现了400亿日元的巨额亏损，所有出现亏损的部门都遭到株连，总共砍掉了18个游戏项目。2003年春，雅虎报道冈本吉起的软件开发部门总负责人权力被架空，实权全部落入辻本宪三之子辻本春弘手中，而三上真司的第4开发部部长职务已经被解除。2003年6月冈本吉起宣布辞职，成立了独立游戏制作室“游戏共和国”。三上真司职务被解除后已经无法左右第四开发部的开发方向，辻本春弘强制要求该团队构思PS2的游戏开发项目(《大神》的提案即来自该时期)。郁闷的三上真司不顾其公众人物的身分，公然抨击索尼与Square，宣称“索尼故意生产容易坏的主机以提高销量”，并对《王国之心》这种游戏“居然”卖得比NGC的《生化危机》好而“无法理解”。

冈本吉起辞职后，Capcom社内的人事关系高度紧张，与冈本关系密切的第一开发部长船水纪孝也萌生了退意，而以三上真司为代表的第四开发部更是终日怨气冲天。或许是为了缓解纠纷，Capcom于2004年春决定将这股“叛逆势力”剥离，成立由其自主经营的四叶草工作室。四叶草工作室的社长是稻叶敦志而非三上真司，也体现了Capcom高层剥夺三上管控权的意图。与三上真司相比，稻叶敦志的资历浅得多。这位曾经在Irem、SNK等公司任职的青年制作人于1998年加入Capcom，当初是看到了于《FAMI通》刊登的“《生化危机》Next Project”招聘广告而心动，从而成为了《维罗尼卡》的程序员。2001年10月12日，稻叶敦志担任制作人的第一款游戏《逆转裁判》上市，锋芒渐露的稻叶敦志开始得以重用。昔日的下属成了上司，这对于三上真司是一种羞辱。甚至由三上真司一手提拔的神谷英树也走在了他的前列。神谷英树的资历比稻叶敦志还要略高，大学毕业后就进入Capcom成为三上真司团队的一员，由于充满奇思

妙想而获得三上的重视。由神谷英树构思的《鬼泣》全球销量超过200万套，成为第四开发部对PS2作出的最大贡献。其后的《红侠乔伊》再度证明了神谷英树在动作游戏方面的造诣以及奇特的想象力。这两位晚辈对于有知遇之恩的三上真司都十分尊敬，游戏开发中的大小事务都会咨询三上的意见。虽然因为商业原因四叶草必须以PS2游戏为主力，但其初期的发展总算宁静而和谐。

2004年初，《生化危机4》PS2版的公布改变了一切。Capcom的这一决定已经触到了三上真司的底线，三上真司愤然辞职的消息随之铺天盖地的出现在各种媒体报道的重要位置。根据当时的报道，三上真司在此事件后去意已决，但与Capcom的合同尚未到期，已经几乎没有任何权力的三上真司无力阻止高层的决策，只能在沉默中度过余下的一年。2005年三上真司很少在媒体中露面，且几乎不再参加游戏开发工作，其接手的最后一个游戏项目《神之手》也只是提出了一个创作概念后就交由神谷英树等人完成。

Capcom社长辻本宪三在四叶草工作室成立发布会上说，成立四叶草的目的是要创造新价值，今后会给予其足够的自由度。四叶草在游戏开发上确实有很高的自由度，但作为主要持股者的辻本家族一直在对其施加财政压力。仅有64人的四叶草需要同时进行多个游戏项目的开发，投入成本低而市场口碑好的《红侠乔伊》被Capcom指定为重点发展对象，面向各平台的4部作品相继投入开发，以至于稻叶和神谷重点打造的《大神》无法获得足够的人力物力，开发进度一再拖延。四叶草获得的是开发自主权，没有得到真正的经营自主权，反而造成了真正的决策层对其开发项目不了解，认为《大神》属于中低投资的游戏，开发过程不应如此旷日持久，四叶草为该作不断添加创意的过程被视为"效率低下"。2006年4月，被四叶草寄予厚望的《大神》上市，结果当周销量仅勉强卖出了6万套。对四叶草的业绩和效率极其不满的Capcom将大多数制作人员陆续调回了其他开发部，仅留下一个小团队继续制作《神之手》，稻叶敦志和神谷英树几乎成为光杆司令，Capcom社内到处流传着四叶草即将被关闭的消息。2006年6～7月份，对四叶草的将来已经不报希望的稻叶和神谷在《神之手》尚未完成之时就匆匆挥别了曾经的梦想。


▲稻叶敦志(左)与神谷英树(右)。

幕后：日本游戏业的结构改革

美国Capcom市场部副总裁Charles Bellfield在四叶草关闭声明公布后接受了AOL(*编注：美国在线*)旗下"GameDaily"网站的采访，在采访中，Bellfield不无感叹地说："我们必须根据各平台的装机量决定对他们的支持力度，说到底我们毕竟是生意人，在我们背后有个有趣的东西叫做'股东'……"

SE也好Capcom也罢，终究都是必须对股东负责的上市企业，多有艺术性的游戏也比不上一张漂亮的财务报表。前几年日本游戏业的连年萎缩让穷怕了的日本游戏公司纷纷摸索起改革之道，活力四射的欧美游戏市场让日本厂商分外眼红，"EA模式"被争相研究模仿。在追求游戏品质的游戏开发者眼中，EA固然不是一家能让他们折服的公司，但在很多经营者眼中，"EA模式"是完美的。EA的游戏大多是全平台制霸，以尽可能广的覆盖面提高销量。跨平台战略在日本较为难以普及一方面是因为硬件商的约束力较强，另一方面是因为日本公司认为专门针对一个平台开发的游戏更能保证质量。不过近几年这些理由都已不复存在，随着三大硬件厂商的实力不断接近，SE、Capcom、NBGI、Konami等主流厂商的跨平台趋势日益明显，由不同团队针对特定平台同步进行游戏开发的做法也提高了跨平台游戏的质量。


▲北濑佳范总指挥的《最终幻想XIII》正在以"新水晶传说"的名义进行系列化发展。

EA每年有超过30款的百万大作，为了保证稳步增长的业绩，EA采用了被一些业内人士讥讽为"罐头生产线"的游戏开发模式，续作化和游戏开发的模式化是其主要特点。每年EA的主力游戏几乎都是《FIFA》、《麦登NFL》、《极品飞车》等系列的续作，这些游戏的开发过程有一个完整的规范流程，以此保证其开发进度和上市时间。这种开发模式对于日本那些个性制作人来说是无法接受的，但现实已经证明了EA这套模式的高效率和可靠性，Bandai等日本公司也通过类似的经营方针证明了该模式的可行性，因此该模式目前正在日本大规模普及。Namco与Bandai合并后，《传说》、《山脊赛车》等系列量产化趋势明显；Konami的《胜利十一人》早已走上与《FIFA》相同的经营道路；SE的几个主系列虽然仍保持优良传统，但已经在尝试通过配套游戏提高收益的稳定性，《最终幻想XII 亡灵之翼》、《勇者斗恶龙 神剑》、"新水晶传说"的多部作品都是罐头生产线的横向延伸。这种出于商业化考量而制定的开发模式是多数制作人不愿意看到的，对于档期的重视意味着经营者会更多地介入到游戏开发过程中，而高度规范化的流程将遏制创意的发挥。日本游戏业正在经历一场深层次的结构性改革，作为这场改革的副作用，制作人与经营层之间的矛盾正在加剧。

微软的搅局和厂商经营理念的转变为制作人自立门户提供了条件。与索尼之间的微妙关系让第三方在与微软的合作过程中总是留有余地，因此微软开始以拉拢制作人的方式壮大其在日本游戏市场的影响力。拉拢制作人的难度比说服厂商低得多，Peter Moore自当上微软市场部副总裁后，说服日本的大牌制作人就成为其必修课。为了邀请坂口博信出山，Moore数次拜访其在夏威夷的私人寓所，并安排了200余人的团队供其随意差遣。对于水口哲也、冈本吉起等名制作人，微软也不惜以馈赠名车等诱人条件表达其合作诚意。业界局势的变化为名制作人单飞排除了后顾之忧，随着跨平台和游戏品牌的横向拓展逐渐成为主流，各企业的外包业务不断增加，对独立制作室的需求与日俱增。最近几年Level-5的迅速崛起成为日本独立制作室发展最成功的案例，Level-5以其中立的立场在索尼、微软和任天堂这三家厂商间左右逢源，相继争取到了《真梦生活Online》、《勇者斗恶龙VIII》、《银河游侠》、《白骑士物语》等一线大作项目，最近又开始为NDS开发独立发行的新作。

独立制作室的存在有助于游戏发行商提高资金利用效率和产品的多样化。同样以EA模式为例，罐头生产线的方式虽然效率高，但严格按照预定计划进行的游戏开发使其很难对突发情况灵活应变。游戏公司经常会出现业绩超出预期、资金大量盈余的状况，而公司的内部开发团队却无法在短时间内抽调出更多人手，因此现金无法立即转化为新的游戏项目。独立制作室的存在让发行商可以将闲置资金投入到现成的游戏项目中，大大提高了资金利用效率，不同制作室的游戏风格也有利于发行商丰富自己的产品种类。在欧美，打造新品牌的主力是独立制作室而不是发行商，诸如id、Valve、Epic等都有着大批响当当的名制作人，他们可以为开发一款新作投入4～5年的时间，发行商也乐意为他们进行战略性投资，因为这些几年才出一款游戏的公司本身就是票房保证，类似暴雪这种公司即使被收购，母公司也很少会对其游戏开发进度提出要求。

比起欧美，日本的独立制作室尚显稚嫩。日本没有欧美的车库文化(编注：指欧美众多IT天才在车库中创业的现象)，能够依靠独立创业而成名的游戏制作人极少，多数名制作人是因为发行商有意识地进行炒作才得以走红，其成名作的版权归发行公司所有，而离开了已经与自己的名字划上等号的游戏，不仅会影响其他厂商向其资助的兴趣，对于自身的职业生涯也十分不利。尽管如此，那些追求梦想的人们仍然义无反顾地选择了离开。维尔·莱特(编注：EA《模拟人生》制作人)说，游戏是人类的梦想引擎，而他们是引擎的设计师，无论走到哪里，他们将继续把自己的梦想带给热爱游戏的人们。

GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★2006年10月16日～2006年10月22日

1 口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド — NDS
■Nintendo ■2006年9月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：1 ◆本周 137623套 ◆累计 1371199套

2 口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスターパール — NDS
■Nintendo ■2006年9月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：3 ◆本周 94350套 ◆累计 1191282套

3位 足球小将 PS2

キャプテン翼

■NBGI■2006年10月19日发售■SLG■6800日元■上周排位：－



本作虽然在画面上并没有太大突破，但为了照顾大量的漫画FANS，游戏大胆地采用了与通常足球游戏完全不同的操作方法，在比赛的过程中玩家并不需要使用各种复杂的组合按键来组织进攻和防守，一切都可以通过指令的选择来完成，很有玩策略游戏的感觉。

本周：41 708套　累计：41 708套

4 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS — NDS
■Rocket ■2006年9月28日发售 ■ETC ■3800日元■上周排位：6 ◆本周 35611套 ◆累计 156624套

5位 激斗！自制机器人 NDS

激斗！カスタムロボ

■Nintendo■2006年10月19日发售■A·RPG■4800日元■上周排位：－



本作的原形是曾经在N64上推出过的同名RPG游戏，在故事模式中，玩家需要操纵自己的小型机器人与犯罪者进行战斗。根据自己的需要更换持有不同技能的部件让游戏的战术相当丰富，要想收集到50种机体和800个部件并不是一件轻松的事情。

本周：34 304套　累计：34 304套

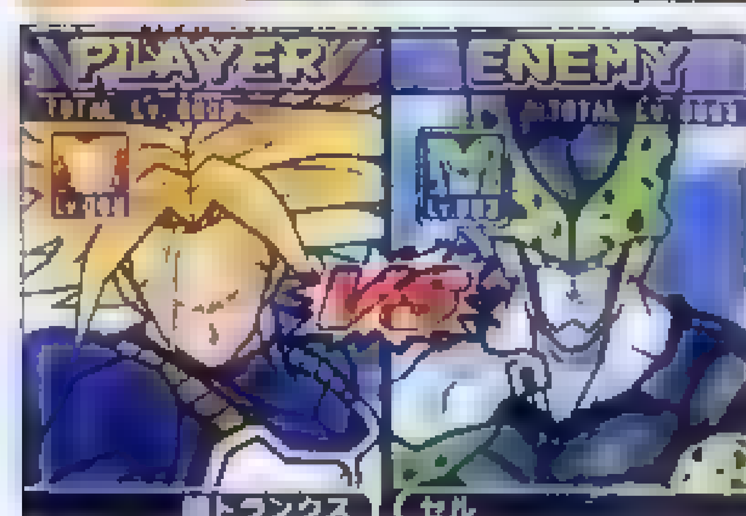
6 最终幻想V Advance ファイナルファンタジーV アドバンス — GBA
■Square Enix ■2006年10月12日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：2 ◆本周 32329套 ◆累计 157169套

7 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ — NDS
■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：5 ◆本周 29965套 ◆累计 3304367套

8位 龙珠Z 电光石火!NEO PS2

ドラゴンボール スパーキング!ネオ

■NBGI■2006年10月5日发售■FTG■6800日元■上周排位：4



游戏中数量庞大的129名同伴的确会让FANS大呼过瘾，而游戏对于节奏的把握也十分到位，随时都可以让玩家体验到"电光石火"般的激烈战斗和火爆场面。随着销量的日趋稳定，相信本作最终会达到50万左右的销量并再次续写"《龙珠》系列游戏"的辉煌历史。

本周：28 042套　累计：359 582套

9 更能锻炼大脑的成人DS训练 — NDS
■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：7 ◆本周 22006套 ◆累计 3336012套

10 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 — NDS
■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：9 ◆本周 20406套 ◆累计 3349277套

本周《足球小将》从众多的动漫改编游戏中脱颖而出，在首发第一周就来到季军的位置，而之前并没有做过多宣传的《激斗！自制机器人》也获得了不俗的成绩，作为一款完全原创的作品，个性化的机器人组合非常有趣，由不同部件决定战斗方式的系统十分值得玩家仔细品味。下月最受大家关注的PS3和Wii首发也会正式打响游戏市场的"年末大战"，让我们用实际的数据来检阅它们的成绩吧。

★2006年10月9日～2006年10月15日

1位 口袋妖怪 钻石 NDS

ポケットモンスター ダイヤモンド

■Nintendo■2006年9月28日发售■RPG■4800日元■上周排位：2



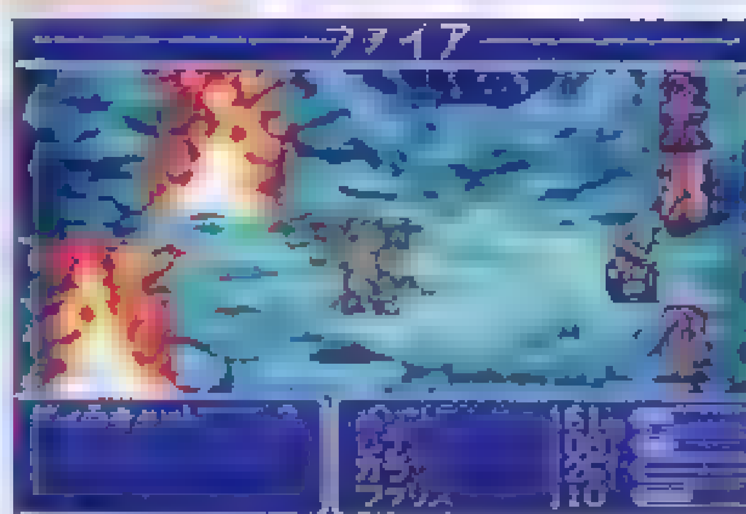
持续的热销让本作再次回到了冠军宝座，目前官方也表示在Wii上即将推出的《口袋妖怪战斗革命》(Pokemon Battle Revolution)支持和NDS上的两个版本进行联动，想在次世代的主机上看到自己宠物风采的玩家可要加把劲了。

本周：159 443套　累计：1 233 570套

2位 最终幻想V ADVANCE GBA

ファイナルファンタジーV アドバンス

■Square Enix■2006年10月12日发售■RPG■4800日元■上周排位：－



现在还能在榜单中看到GBA平台作品的身影实属难得，首周超过12万的销量也让人见识到了"最终幻想"的强大号召力。使用剑斗士和炮击士的全新技能，即便是老玩家都能够体会到不同于以往的战斗方式，而全新制作的片头和隐藏迷宫也是吸引玩家不可或缺的要素。

本周：124 840套　累计：124 840套

3 口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスターパール — NDS
■Nintendo ■2006年9月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：3 ◆本周 116051套 ◆累计 1096932套

4 龙珠Z 电光石火!NEO ドラゴンボール スパーキング!ネオ — PS2
■NBGI ■2006年10月5日发售 ■FTG ■6800日元■上周排位：1 ◆本周 67642套 ◆累计 331540套

5 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ — NDS
■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：5 ◆本周 40609套 ◆累计 3274402套

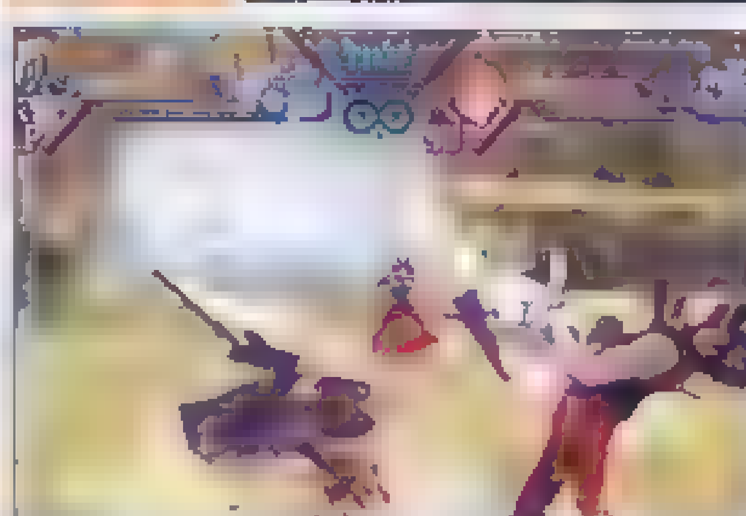
6 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS — NDS
■Rocket ■2006年9月28日发售 ■ETC ■3800日元■上周排位：6 ◆本周 36622套 ◆累计 120713套

7 更能锻炼大脑的成人DS训练 — NDS
■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：9 ◆本周 25758套 ◆累计 3314005套

8位 死神BLEACH 战士之刃 PS2

BLEACH～ブレイド・バトラーズ～

■SCEJ■2006年10月12日发售■ACT■6800日元■上周排位：－



动漫改编的游戏一直不缺乏固定的支持者，作为"《死神》系列"的全新作品，动画渲染的游戏画面和爽快的操作能让很多初次接触的玩家也乐在其中。在全新的"刀狩任务"模式中使用特殊技能击败敌人还能够获得其独门绝技，因此后期的战斗场面相当华丽。

本周：25 203套　累计：25 203套

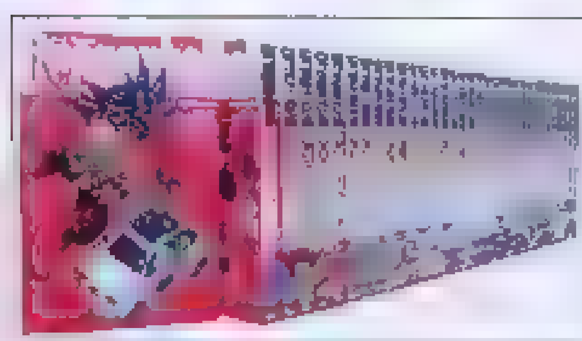
9 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 — NDS
■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：10 ◆本周 23627套 ◆累计 3328871套

10 大众网球 みんなのテニス — PS2
■SCEJ ■2006年9月14日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位 － ◆本周 22599套 ◆累计 439106套

《口袋妖怪 钻石·珍珠》本周仍然牢牢地占据着榜单前三的两个席位，根据目前每周的销量，预计不久就会轻松达到300万大关，最后能否超越《新超级马里奥》所保持的NDS软件销量之最，十分让人期待。目前榜单中相对固定的销量排名预计也会一直持续到下个月PS3和Wii发售后才会有较大的变化，而在这段时间中，大量的动漫改编游戏仍会不时以新游戏的姿态来吸引各位玩家的眼球。

数字靓榜

动漫游戏永远的第一《龙珠》系列游戏回顾



虽然PS3和Wii发售在即，但是在次世代过渡时期中，活跃在日本游戏销量排行榜中的仍然会是大量通过人气动漫改编的作品。对于这类以FANS作为卖点的游戏，相关漫画所累计的人气会直接关系到游戏最后的销售成绩，而"《龙珠》系列"无疑是其中的当之无愧的王者。

今年上半年，日本专业的统计机构曾根据集英社发布的数据等相关资料，推算出在日本发行量最大的漫画杂志《少年跳跃》上连载漫画的销量统计结果，1984年由鸟山明大师创作的《龙珠》漫画以超过1亿6000万的累计销量名列榜首，再加上漫画本身在欧美等地区的巨大影响力，这个数字仍然在不断地增加中，相信这部涵盖了漫画、动画、游戏等领域的旷世巨作一定会成为游戏界一座难以逾越的高峰。

龙珠系列游戏发售年表

游戏名称	发售时间	售价(日元)	平台
龙珠 神龙之谜	1986.11.27	5300	FC
龙珠2 大魔王复活	1988.8.12	5800	FC
龙珠3 悟空传	1989.9.25	6800	FC
龙珠Z 强袭！赛亚人	1990.10.27	7800	FC
龙珠Z II 激选冷冻	1991.8.10	8200	FC
龙珠Z 超级赛亚人传说	1992.1.25	9500	SFC
龙珠Z III 激战人造人间	1992.8.7	7800	FC
龙珠Z 激斗天下一武道会	1992.12.29	5800	FC
龙珠Z 超武斗传	1993.3.20	9800	SFC
龙珠Z外传 赛亚人灭绝计划	1993.8.6	7800	FC
龙珠Z 超武斗传2	1993.12.17	9800	SFC
龙珠Z 武勇列传	1994.4.1	8800	MD
龙珠Z 超武斗传3	1994.9.29	9800	SFC
龙珠Z 悟空飞翔传	1994.11.25	4800	GB
龙珠Z 终极战斗22	1995.7.28	8000	PS
龙珠Z 悟空激斗传	1995.8.25	5800	GB
龙珠Z 超悟空传 觉醒篇	1995.9.22	10800	SFC
龙珠Z 真武斗传	1995.11.17	6800	SS
龙珠Z 伟大的龙珠传说	1996.5.31	5800	PS/SS
龙珠Z 最终较量	1997.8.21	5800	PS
龙珠Z 传说的超级战士们	2002.8.9	4500	GBC
龙珠Z	2003.2.13	6800	PS2/NGC
龙珠Z2	2004.2.7	6800	PS2
龙珠Z 舞空斗剧	2004.3.26	4800	GBA
龙珠Z 悟空传说II国际版	2004.7.23	4800	GBA
龙珠冒险	2004.11.18	4800	GBA
龙珠Z3	2005.2.10	6800	PS2
龙珠Z 电光石火	2005.10.6	6800	PS2
龙珠Z 舞空烈战	2005.12.1	4800	NDS
龙珠Z 真武道会	2006.4.28	4800	PSP
超龙珠Z	2006.6.29	6800	PS2

注：于1994年推出的手机版和之后的街机版未收入上表。

2006日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	10月16日～10月22日	10月9日～10月15日
1	NDSL	5 065 496台	116 941台	104 487台
2	PSP	1 572 672台	20 271台	21 603台
3	NDS	1 323 164台	130台	273台
4	PS2	1 219 024台	22 380台	24 727台
5	GBA SP	220 437台	2 421台	2 299台
6	GBM	139 398台	1 660台	1 714台
7	X360	90 102台	1 287台	1 743台
8	NGC	80 178台	638台	653台
9	Xbox	1 832台	6台	3台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

TOP 10 GAMES >>>

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

欧美游戏排行榜

在本周的欧美榜单中，最让国内玩家感动的就是《分裂细胞 双重特工》这款几乎由国人制作的经典系列续作所获得的傲人成绩了。任天堂在NDS上推出的另一经典系列《任天狗》也在本周正式登陆美国，并大有长驻榜单的强劲势头。

★统计日期 2006年10月15日～10月21日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	分裂细胞 双重特工 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft 2006年10月17日 ACT	X360
2	丧尸围城 Dead Rising	Capcom 2006年8月8日 ACT	X360
3	脑锻大师的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Ninetendo 2006年4月17日 ETC	NDS
4	泰格伍兹PGA巡回赛07 Tiger Woods PGA Tour 07	EA 2006年10月17日 SPG	X360
5	任天狗：斑点狗和朋友们 Nintedogs-Dalmatian and Friends	Ninetendo 2006年10月16日 SLG	NDS
6	篱笆墙 Over the Hedge	Activision 2006年5月9日 ACT	PS2
7	大脑学院 Big Brain Academy	Ninetendo 2006年6月5日 ETC	NDS
8	学园坏小子 Bully	Rockstar Games 2006年10月17日 ACT	PS2
9	俱乐部游戏合集 Clubhouse Games	Ninetendo 2006年10月9日 TAB	NDS
10	泰格伍兹PGA巡回赛 07 Tiger Woods PGA Tour 07	EA 2006年10月10日 SPG	PS2

★统计日期 2006年10月15日～10月21日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	世界足球经理 2007 Worldwide Soccer Manager 2007	Sports Interactive 2006年10月20日 SPG	PC
2	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年9月29日 SPG	PS2
3	模拟人生2：宠物生活 The Sims 2:Pets	EA 2006年10月20日 SLG	PC
4	疤面煞星 Scarface:The World Is Yours	Vivendi Games 2006年10月13日 ACT	PS2
5	分裂细胞 双重特工 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft 2006年10月20日 ACT	X360
6	乐高星球大战2：原创三部曲 LEGO Star Wars II:The Original Trilogy	Lucas Arts 2006年9月15日 ACT	PS2
7	战地 2142 Battlefield 2142	EA 2006年10月20日 FPS	PC
8	汽车总动员 Cars	THQ 2006年7月14日 RAC	PS2
9	泰格伍兹PGA巡回赛 07 Tiger Woods PGA Tour 07	EA 2006年9月22日 SPG	PS2
10	足球经理 2007 Championship Manager 2007	Eidos 2006年10月13日 SPG	PC

漏网之娱



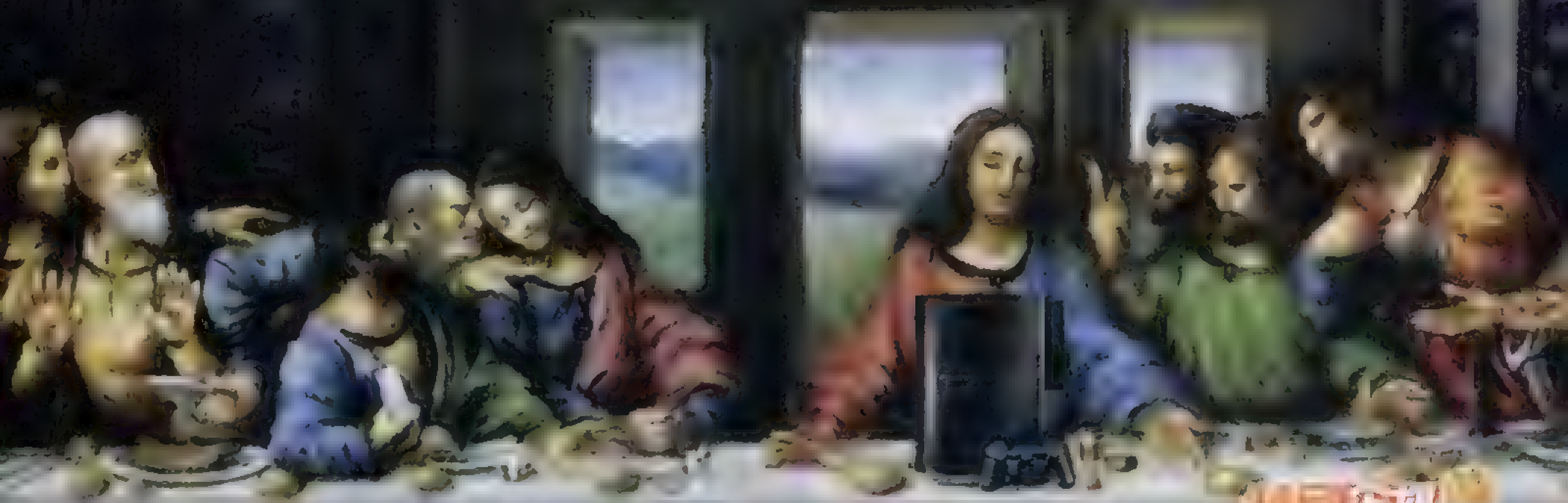
如果你还在为购买不起昂贵的天文器材而发愁，如果你总由于天气的关系而错过"百年难遇"的天文现象，那么现在你只需要拿起手中的PSP就可以将这些问题全部解决，关于宇宙的秘密也会由你亲手揭开。在游戏中玩家不但可以查阅宇宙中超过500万个星体的具体数据，而且还有全程语音为你进行详细的解说："日食"、"哈雷彗星"等罕见的天文奇观都会在游戏中一一重现，配合上PSP高品质画所带来的震撼，一定会让玩家留下深刻的印象。

游戏名称	类型
星仪	ETC
厂商	发售日期
SEGA	2006.10.19

文 小白龙&星夜 美编 NINA

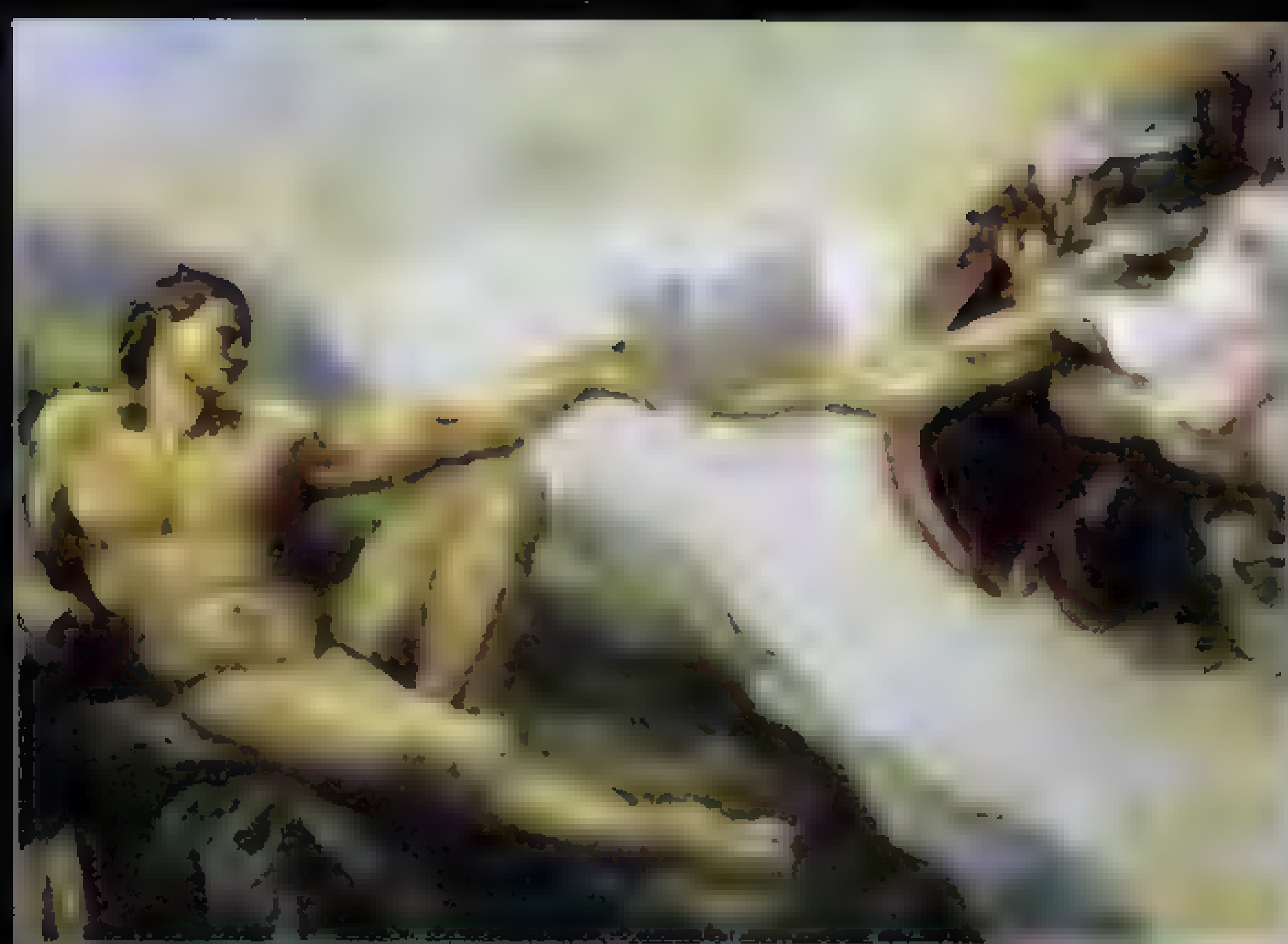
创世回忆录

第一天，上帝说："要有光"，于是就有了光。
第二天，上帝说："要有空气"，于是就有了空气。
第三天，上帝说："要有陆地"，于是下面有了地。
第四天，上帝说："天上要有光"，于是就有了太阳和月亮。
第五天，上帝说："地上要有生灵"，于是就有了兽禽鱼鸟。
第六天，上帝说："还要有人……"，于是上帝就对着水中自己的形象创造了人。
第七天，创世成功，上帝说："要有游戏让我放松休息"——于是就有了游戏机。
注：以下"名画"内容、名称及简介纯属娱乐，如有雷同，纯属幻觉。



第一章

PS的诞生 为游戏业带来划时代的变革



慈祥而威严的久多大神伸出右手，把他刚刚造好的PS交给了体态健硕的青年男子亚当，好像在给予亚当以力量和生命。亚当从睡梦中苏醒过来，满脸流露出希望的目光，他那左臂轻轻地靠在曲起的左腿膝盖上，好像他就要站了起来。

——《圣经外传·创造PlayStation》

1994年12月3日PS正式推出，游戏业界也迎来了一次转折性的改革，接下来将为大家讲解以PS为首的次世代游戏机之间的竞争。由于在这个过程中将会提到很多游戏史的重大事件，因此请大家仔细关注各个要点。

1 PS之前各游戏主机的兴亡

了解一下在PS发售之前都出现过哪些家用游戏机。

从FC时代到16位机时代的转换

随着FC的成功，家用游戏机的市场大幅度成长。在FC推出的几年之后，街机也达到了一个非常尖端的高度，然而此时要将街机游戏移植到FC上却是十分困难的。而且由于FC本身机能的限制，也为原创游戏的开发带来了很大的难度。

第一台试图接替FC的下一代主机是NEC在1987年10月30日推出的PC-E，PC-E的内存速度相当快，只要有优秀的软件支持就能够发挥出很好的画面效果。在PC-E推出的一年之后，世嘉的MD也在1988年10月29日登场了。MD不仅价格相对低廉，而且画面表现能力也相当良好，再加上世嘉在街机游戏方面的背景，使得MD很快就以核心玩家为中心普及开来。

虽然这两款游戏机都获得了消费者的广泛支持，但是由于任天堂精明的市场策略（在MD发售之前公布出SFC的样式以及价格），使得SFC在1990年11月21日推出之后再度获得了最高的市场占有率。顺带一提，虽然SFC的机能潜力要超过PC-E和MD，但是由于开发相应的软件需要非常高的技术力量才可以做到，再加上开发器材的价格也相当贵，因此能够充分发挥出SFC机能的游戏软件并不多，所以在软件层面可以说当时3种游戏主机差不多是互相抗衡的。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

图解PlayStation史

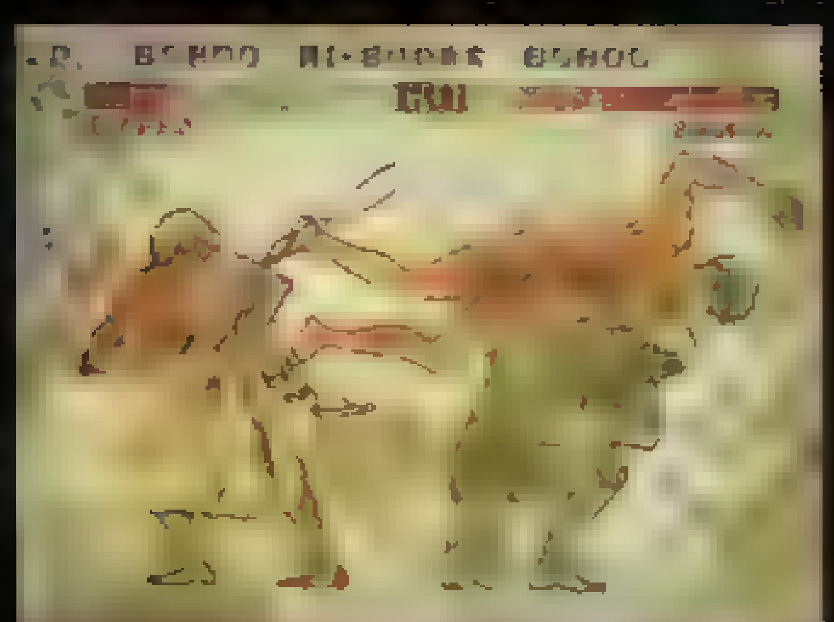
这些游戏主机开创了一个新的时代，其中属SFC最为普及，虽然SFC上独占了《勇者斗恶龙》和《最终幻想》，不过PC-E和MD的表现也相当不俗，它们也各自开发出了相当有个性的游戏。

新媒体的登场以及ROM卡的涨价

PC-E和MD的游戏软件都可以通过CD-ROM来装载，虽然它的读盘速度要比ROM卡慢一些，但在容量、生产以及成本方面都具有更高的优势，CD-ROM在PC-E的后期已经成为了主流媒体，而且当时也出现了如《天外魔境》、《心跳回忆》等与动画以及配音相结合的游戏。但是由于SFC上拥有《勇者斗恶龙》以及《最终幻想》，因此它的霸权地位仍然稳固不动。然而在SFC后期，这种一家独大的体制出现了弊端，随着高额的版权费、ROM卡制造成本的上升等因素，游戏软件的价格也随之高涨。

格斗时代

在1990年代初掀起了街机格斗游戏的狂潮，当时以《街霸2》为代表的有名的格斗游戏全部移植到了这些家用机上，这些游戏与后来推出的3D格斗游戏结合在一起，发展成了一个很大的游戏类型。这些游戏也为游戏机本身的普及做出了很大的贡献。



2 开辟家用游戏机新篇章的PS

了解在PS推出之后，游戏的发行以及游戏画面的变化情况。

价格/发行革命与3D画面的兴起

自从SFC确立霸权之后，游戏软件的价格一直在不断上涨。在SFC刚推出时，游戏软件的价格为7000日元左右，到了1994年的时候已经涨到了1万多日元了。然而，在同年的12月3日SCE推出了PlayStation，它的游戏媒体为CD-ROM，PS不仅降低了流通的成本，而且还有效地把游戏的价格控制在5000日元左右。不仅如此，PS游戏软件的货源补充时间也缩短到了一个星期左右，因此可以说PS为游戏业界带来了价格与发行的革命。



▲在索尼的久多良木健将军的指挥下，PS开辟了家用游戏机战场的新局面。

由于PS的诞生，使得当时街机的移植也变得更为容易了。虽然多边形效果在现在来看非常简陋，但是在PS出现之前人们只有在PC和街机上才能看到多边形的效果。而且随着PS的推出，也实现了《山脊赛车》、《铁拳》等游戏在家用机上的移植。

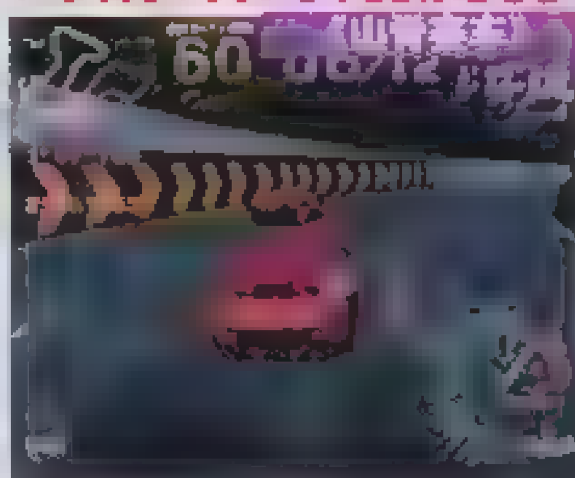
3 被称为次世代游戏机的主机出现

了解与PS同期发售的其他游戏主机

争夺霸权的PS与SS 贯彻自我路线的N64

接下来让我们来看一下那些与PS同期推出的其他游戏主机的情况。世嘉在1994年12月22日推出的SS具有很高的2D表现能力，虽然它的3D表现能力以及动画播放机能不如PS，不过由于当时从2D游戏到3D的过渡过程还比较缓慢，格斗游戏等都还是以2D为主的，因此对2D性能强劲的主机的需求还是非常大的。由于PS与SS之间的激烈竞争，从而也带动了游戏业界的繁荣发展。

使用多边形效果的游戏开始流行



▲随着各厂家开发水平的进步，多边形效果已经变得不再稀奇了，具有立体感的视觉效果也使游戏本身发生了变化。

在游戏商店之外也可以买到游戏软件



▲以CD-ROM为媒体的PS游戏软件和音乐软件一起摆在CD商店的架子上出售。

但是在PS与SS竞争的同时，任天堂也没有闲着。在1996年6月23日，任天堂推出了以公司名称命名的"Nintendo 64"(即N64)。N64的3D表现能力更胜于PS，而在某些方面则沿袭了SFC时代的风格，比如游戏媒体还是采用了ROM卡等。不过当时多数第三方都已经转而支持世嘉和索尼，N64的游戏软件数量相当有限。其结果就是N64在与PS和SS的竞争中败北，在日本地区其市场占有率屈居第三。

4 激化的次世代战争与3D格斗游戏

了解一下在PS与SS竞争初期双方各自的代表游戏。

PS与SS之间的攻防战

在PS、SS与N64之间展开的次世代战争中，PS与SS基本上是同时推出的，这两者之间拥有非常强烈的对立意识，在它们推出之后的很长一段时间内双方一直处于胶着状态，没有一方能够拉开彼此之间的差距。这两台主机各自的代表游戏"《铁拳》系列"与"《VR战士》系列"之间的对比，在很大程度上可以显示出这两款游戏机之间的激烈竞争。

与SS同期发售的《VR战士》为SS赢得了大量的初期玩家。与之相对，PS的《铁拳》则是在1995年发售的，之后又在1996年3月推出了《铁拳2》，这是PS游戏中的第一款百万大作。这两款游戏都拥有众多的狂热支持者，从而奠定了3D格斗游戏类型的基石。虽然这两个系列都是同一类型的游戏，但是在概念上却是非常不同的，"《VF》系列"偏向于写实的风格，而"《铁拳》系列"突出自己独特的世界观与具有挑战性的游戏系统。据说很多PS与SS的玩家感觉这两款游戏之间的区别就好像这两台游戏主机之间的差别一样。



▲随着次世代战争的激化，各厂商纷纷降低了各自主机的价格，当然PS也并不例外，后来的PS型号中去掉了最初期的S端子设计。

反映出主机间对决情况的3D格斗游戏



▲▶《铁拳》强调独特的风格与人物个性，而《VF》则注重表现真实的格斗方式，这两个系列都是3D格斗游戏的早期代表作品。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

5 为了扩大玩家群而进行的新尝试

随着用户群的不断扩大，PS使用了怎样的策略？

勇于挑战创新的PS阵营

经过了次世代战争之后，玩家群体已经达到了相当的规模，在PS的周围也形成一种游戏文化，而这种游戏文化的影响力也在不断扩大。1996年秋季Square的DigiCube开始在便利店内销售游戏软件，其目标是进一步扩大游戏软件的购买率，从而增加玩家数量。这个方法十分奏效，后来发售的《最终幻想7》也进一步巩固了这种销售方式。

而且之后PS发展出了一套自己的分级制度。从1996年3月发售的《生化危机》开始，引入了标有"包含暴力场面"的三角形图标提示。随着玩家群体的扩大，这样做主要是由于考虑到游戏可能造成的社会影响。

SCE官方还尝试着向具有创造力的普通用户提供了"个人用PS游戏开发工具"，任何人都能够买到PS游戏的开发工具组，该工具组包括可以在PC上制作PS游戏的开发工具、以及可以传送并运行制作完成的PS游戏的专用黑色PS。由于很便宜就可以搞到一套PS的开发工具，所以当时在梦想成为游戏开发者的群体中引起了极大的反响。从2006年开始PS开发工具已经不再面向普通群体发售了，现在只向专业学校的相关人员等进行销售。

虽然当时的销售价格为12万日元，但是由于是把应用了C语言的开发工具和专用的程序库等结合在一起来销售的，因此比较起来其实是相当便宜的。

提供个人式开发工具



确立独自的分级制度

▲SCE在采用CERO之前就定下了自己的游戏分级制度，在三角形的图标内标明了游戏中含有暴力以及不健康内容。



▼于1996年2月创立的DigiCube开始了自己的事业历程，虽然当时在所有的便利店内都可以买到主要的游戏软件，不过这并没有为企业带来很好的前景，该公司最终于在2003年申请破产。

开始在便利店内销售游戏软件

6 影响战局的《最终幻想VII》登场

理解次世代战争的胜败与大作转投阵营之间的关系。

《FF》、《DQ》转向PS PS用户数量爆增

SCE、世嘉与任天堂之间展开的次世代战争在1996～1997年间进入了关键阶段，其原因在于游戏业界内的两大游戏系列转移了阵营。任天堂的一大支柱Square于1996年决定转投PS阵营，其后在1997年1月31日推出了《最终幻想VII》。《最终幻想VII》利用PS大容量的CD-ROM以及强大的多边形效果营造了一个3D的游戏世界观，再配合上漂亮的CG动画，获得了玩家的广泛支持。结果在当时形成了一股"要玩大作RPG就买PS"的风潮。同样在1997年1月，在任天堂阵营中与Square并列的Enix也宣布了下一代的《DQ》将在PS上推出的消息。当时Enix的福岛社长说到："我们的政策是为最有可能普及开来的主机提供软件。"这也表明了次世代战争的胜利者将会是PS。PS在1994～1995年间的口号为"所有的游戏将在此集结"，现在实现这个口号的日子已经在慢慢接近了。虽然《勇者斗恶龙VII》实际上在2000年8月才最终发售，然而这个消息在当时为PS起到了很大的宣传作用，大量玩家的注意力都集中到了PS上。



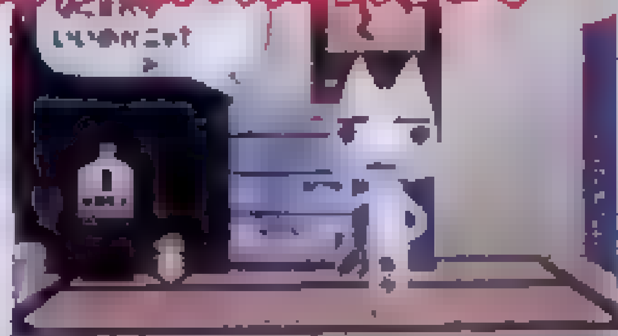
在此之后，PS用户的数量急剧增加，持续了大约2年的次世代主机战争落下了帷幕，PS开始进入了黄金期。



▲有《FF》和《DQ》这两大王牌在手，久多良木健和平井一夫满心欢喜。



各种各样的周边机器扩展了游戏的方式



Pocket Station

◀附带液晶屏幕和按键，可以用来当掌机玩的记忆卡，对应这款硬件的游戏《随身玩伴》为大家创造了多罗猫这个受欢迎的角色。

▼当时世嘉的新主机对应网络功能，而且各种技术都相当先进，世嘉采用了本公司的行政人员汤川专务出演电视广告，自贬的主题给人留下深刻印象。

世嘉也迅速推出了次世代主机

PSone

▲PSone于2000年7月7日发售，主机的体积变小而且使用外部AC电源，价格为15000日元。之后还推出了专用的液晶显示器。

7 PS黄金时代以及主机的进化

了解PS在取得次世代主机战争胜利之后的动向。

推出了众多名作 PS受到了玩家的持久拥护

在PS取得次世代战争胜利的过程中，推出了许多有着独特魅力的游戏，比如《GT赛车》、《大众高尔夫》、《潜龙谍影》等游戏，当时那些制作人已经习惯了PS主机的特性，从而使这些作品充分发挥出了PS的机能。与此同时，可以用Pocket Station携带在身边玩的《随身玩伴》以及配备了模拟操作台的《电车GO!》等独特的作品也获得了广泛的支持。在游戏制作技术慢慢纯熟的同时，玩家们也逐渐习惯了接受这些独具一格的游戏。

1998年之后，PS的游戏销量达到了顶峰，那些被称为名作或者大作的游戏卖出100万套以上已经不是什么稀奇的事情了。其中于1999年2月发售的《最终幻想VIII》在日本突破了370万套的销量，并且在SCE举办的"PlayStation Awards '99"上成为了史上第一次获得二白金奖杯的游戏。

而另一方面，世嘉在次世代主机战争中败北之后，为了重新挽回局面，于1998年11月27日推出了新的主机DC。虽然DC对应网络功能，而且也采用了特制的大容量GD-ROM等先进技术，然而在销售方面却并没有取得多大成效。

PS最终创造了一个时代，并且与那些游戏一起受到了玩家们的持久支持。2000年7月7日，在PS2推出之后SCE又以全新的外形推出了PS one，从这件事上也可以看出PS的受欢迎程度。

www.plumbook.cn

在新世纪出场的下一代PS主机

借着PS的势头，SCE推出了次世代主机PS2，而任天堂和微软也推出了各自的新主机。到底21世纪的游戏业界发生了什么样的变化呢，在日益发展的网络化趋势下，PS2又采取了怎样的策略呢？通过本单元的学习我们将会了解到这些方面的知识。



高举PS家族大旗的女战士怀揣PS2，率领着人们踏着敌人的尸体奋勇向前。战士们或手举《FFX》，或紧握手柄，一派欢欣鼓舞，自由引导着人们迈入新世纪。

——《自由引导人们·PS2革命》

1 万众期待的“黑色PlayStation”

了解从PS2公布到发售之间的经过。

超级主机带来超出想像的冲击

1999年3月SCE公布了次世代PS的基本样式，在当时举行的演示中，新一代主机为大家展示了真实的火焰效果以及人物表情等不可思议的即时演算画面，引起了强烈的反响。在同年的9月份SCE便公布了该主机的正式名称为PS2，售价定为39800日元。这款主机的一大特征是配备了DVD ROM、USB端子以及i.LINK端子等PC通用设备，而且在PS2上可以运行大部分的PS游戏。此外，PS2除了横置之外还可以竖着摆放，这种创新设计也给人留下了深刻印象。

发售之前便显示出了巨大的魅力

2000年2月在PS2发售之前，Playstation.com上举行了网络订购活动，结果连接的人数大大超出想像，甚至造成了网络堵塞现象。而且在2000年3月4日PS2发售的当天，日本各地想要购买PS2的人都排起了长队，各媒体也对此现象进行了积极报道，造成了相当大的影响。





◀在东京各处购买PS2的人群中，我们还看到了SCE社长久多良木健的身影。

PS2发售当天的火爆场面

2 华丽的画面与DVD为PS2造势

考虑一下当PS2发售之后，究竟是什么东西为它吸引了极高的人气。

PS2的两大魅力点带来的超高人气以及营业额

由于PS2的机能远远超出PS，因此PS2游戏的画面素质也是非常惊人的，光这一点就直接为PS2带来了相当可观的销售额。然而，由于开发相应的游戏也需要非常过硬的技术支持，因此想要在这个主机上推出足够多的游戏的话肯定需要很长时间的努力。而PS2的DVD播放功能刚好弥补了这一段时间空隙。PS2刚推出时价格为39800日元，与当时的其它DVD播放器相比十分便宜，所以当时也有不少人是抱着“购买一台可以玩游戏的DVD播放器”的想法去买PS2的。而且，在PS2发售时刚好碰上电影《黑客帝国》的DVD发售，因此人们便很自然地形成了用PS2看电影的习惯，这也为DVD的普及做出了巨大贡献。

▼与PS2同时发售的游戏有10款，其中就包括《山脊赛车》的续作，其表现出的惊人的光影效果大大推动了游戏主机的销售量。





DVD播放功能也受到了极大的欢迎

▲配合上《黑客帝国》的超高人气，PS2的销量大幅度增长。2000年12月22日，PS2专用DVD遥控器发售，之后该遥控器与主机一起开始捆绑销售。

高质量的游戏作品

3 新主机引起的新霸权争夺战

了解PS2的其他竞争对手。

围绕PS2展开的新三强争霸战

在PS2取得了压倒性的成功之后，SCE再次成为游戏业界的霸主。不过强劲的竞争者也随之而来，任天堂在2001年9月14日推出了NGC，NGC可以与GBA联动，而且采用了特制的小型DVD，是一款相当有吸引力的主机。而且，软件业巨人微软也开始涉足游戏市场，Xbox不仅配备硬盘而且也对应网络功能，让人感觉到了微软的来势汹汹。

另一方面，世嘉自从在1998年11月27日推出DC之后没能够跟上时代的浪潮，公司面临巨额的赤字，最终放弃了主机的开发，转而成为了专门的软件开发商。因此，新的次世代主机战争就在SCE、微软和任天堂三者之间展开了。



▲英特尔的CPU加上8GB的硬盘，Xbox的配置接近于PC机。不过它同时也设立了专门的“Xbox LIVE”网络服务，力图创造出自己的特色。



▲企图夺回霸权的任天堂以“与GBA进行联动”为卖点，推出了NGC，并且还与松下一起推出了可以播放DVD的一体机。

www.plumbook.cn

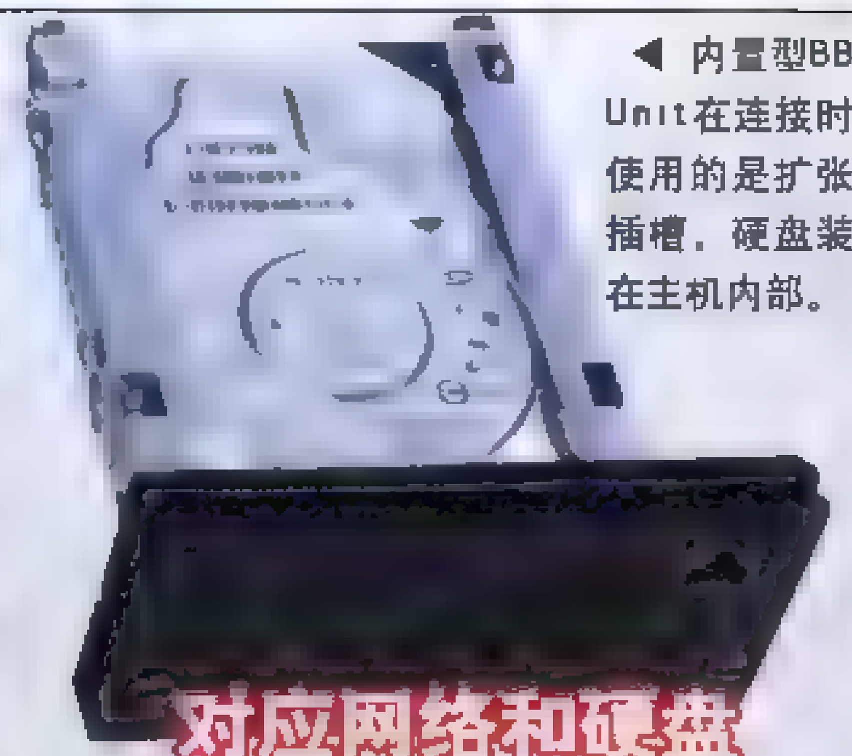
4 过程艰辛但硕果累累的网络化

了解在PS2网络化进程中的各种要素。

在游戏的引领下发展起来的PS2网络

说起21世纪的游戏业界的话，就不能不提游戏的网络化进程。从游戏主机上设置的PC Card插槽这点就可以大致猜测出PS2将会对应网络功能，其实搭载硬盘并对应网络这一想法在一开始就已经形成了。然而在当时有网络接入条件的用户实际上相当少，虽然在2001年春季各PC周边设备厂商推出了对应PS2的网络调制解调器，但是由于对应的游戏软件非常少，因此并没有很好地普及开来。

从2002年5月开始，这一情况发生了重大改变。Square在PS2上推出了《最终幻想XI》，加上在同一时期ADSL的普及，网络游戏的发展条件已经基本形成了。众多玩家为了在《最终幻想XI》的世界中冒险而纷纷购买了PSBB。随着宽带的普及，各种网络服务也开始蓬勃发展，其中也包括由KDDI提供的Multi-matching BB。虽然该公司在之前就通过电话网线提供过类似的服务，但是随着宽带的普及，他们开始了包月制的新服务。该服务的费用为每月945日元，与之前的按流量付费比起来便宜了很多。最初对应网络的游戏是以对战格斗类型为主，然而随着《怪物猎人》的推出，更多的玩家加入到了网络游戏世界中来。而且连接系统的廉价网络适配器也随着网络游戏的普及而普及开来。



◀内置型BB Unit在连接时使用的是扩张插槽，硬盘装在主机内部。

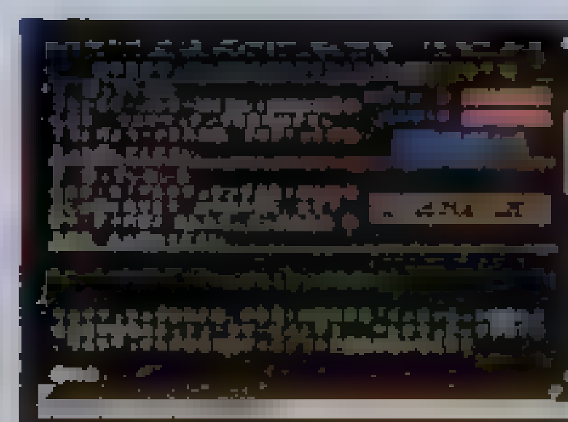
对应网络和硬盘





◀▶BB Unit有两种型号，一种是对应早期型号PS2（带有PC Card插槽）的外接式BB Unit，另一种是对应SCPH-30000之后的型号的内置式BB Unit，两者的性能没有差别。

PSBB资源下载



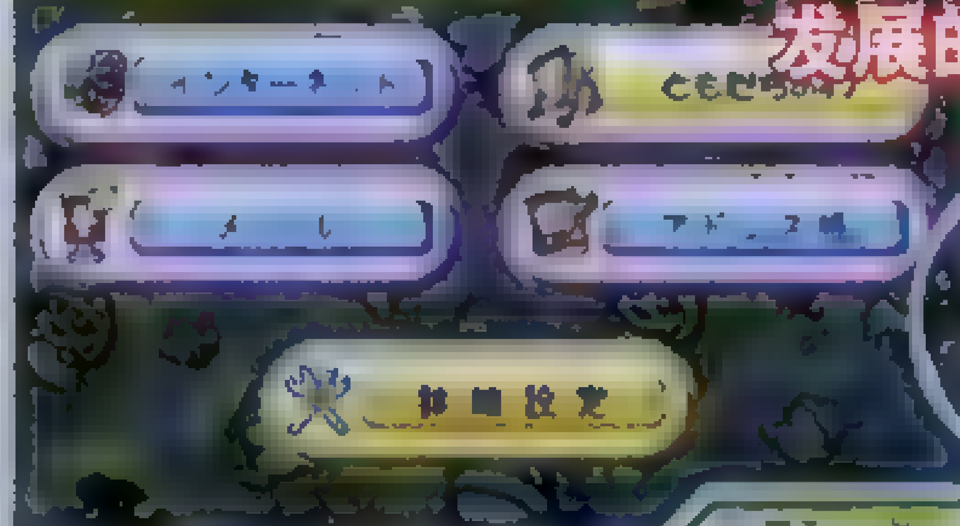
▲此服务是通过PS2上网下载由游戏厂商和网络服务供应商提供的各种内容，需要使用PS2专用的网页浏览器PSBB Navigator来连接相关网页。

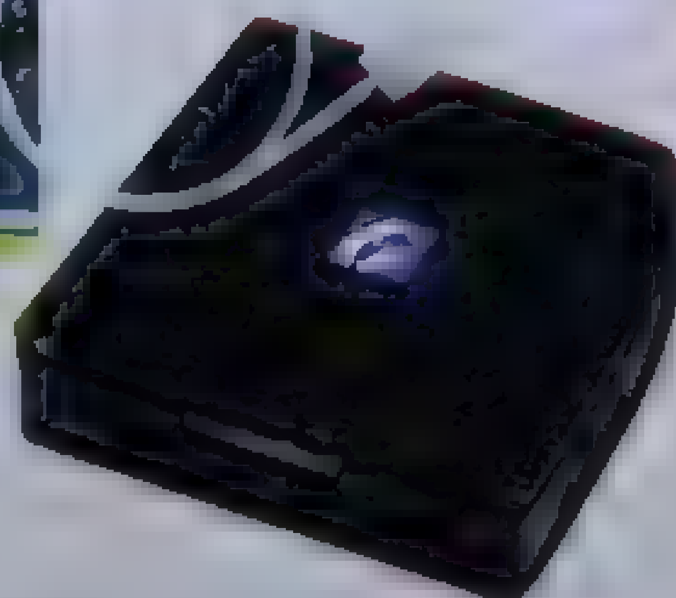
为了网络连接而增设的适配器



▲这款网络适配器连接到扩张插槽上，可以为PS2附加以太网端子。该产品于2003年6月发售，它其实相当于去掉硬盘的内置式BB Unit，在超薄型PS2中以太网端子内置在主机内部。

从调制解调器开始发展的初期网络





▲PC周边设备厂商推出了对应PS2的调制解调器，而且也在同一时期发售了网络浏览器等相应软件。除此之外，PS/PS2还可以连接i-mode手机，并且还推出了连接手机的插线。

▲Multi-matching和Multi-matching BB提供了便利的网络游戏环境，随着《怪物猎人》的畅销，这款产品的用户也大大增加了。

KDDI推出的Multi-matching

第三章 PS2的繁荣 PS2的胜利以及游戏业界的衰退



PS2大军在硫黄岛上浴血奋战，死伤无数，终于取得胜利。一支44人小队一路血战，冲上硫黄岛最高主峰，士兵高举PS2蓝色大旗将其插入山头，一阵轻风拂过，旗帜迎风飘扬。——《把PS2大旗插上硫黄岛》

PS2在新的市场占有率竞争中胜出了，它在表面上为自己树立了一个安定的地位。然而在这背后却暗藏着游戏业界不景气的危机。在对厂商进行重组的进程中，SCE又推出了新的掌机PSP。在本单元中，我们将为大家讲述PS阵营在动荡不安的游戏业界内奋斗的故事。

1 超薄型PS2登场

了解一下在PS2从市场竞争中胜出之后的动态。

主机之间的战争结束 PS2也作出了最后的进化

在NGC和Xbox的追击下，由于先行发售带来的销售量优势，加上大量的游戏支持，PS2的领头地位纹丝不动。而且在2003年，《最终幻想X-2》



从左到右分别是SCPH-70000 CW、SCPH-75000 SSS和SCPH-75000 FF，两款75000型的主机存在着无法运行部分游戏的问题，对此问题SCE的回答是用以往型号的主机来玩（无法运行的游戏），[illegible]在[illegible]户[illegible]很大的不满。

3DMGAME
www.plumbook.cn

以及《勇者斗恶龙V》等大作推出，这就为主机战争画上了休止符，从而完全地稳固了PS2的王者地位。在接下来的2004年11月，《勇者斗恶龙VIII》和超薄型PS2——SCPH-70000 CB又相继发售，进一步加强了PS2的受欢迎程度。超薄型主机与以往主机的差别有三点，首先是光驱变成了翻盖式，其次是网络适配器内置，第三点是无法连接硬盘。虽然超薄型主机的价格定为开放价格，但是实际发售的价格大约在2万日元上下，与以往的型号没有太大区别。如果玩家想要玩《最终幻想XI》、《信长野望 Online》等需要硬盘的网络游戏时，可以购买PS2 BB Pack。

不久之后，SCPH-70000主机又推出了陶瓷白SCPH-70000 CW(2005年5月发售)以及缎银色SCPH-75000 SSS等不同色彩版本(2005年11月发售)。此外还推出了与《最终幻想XII》捆绑发售的限定版主机SCPH-75000 FF，该主机颜色为炭黑，机体上设计有《最终幻想XII》游戏中出现的纹章。可能是由于市场已经接近饱和的原因，这些主机的销售量并没有达到非常好的地步，不过它们的销售势头还是相当强劲的。

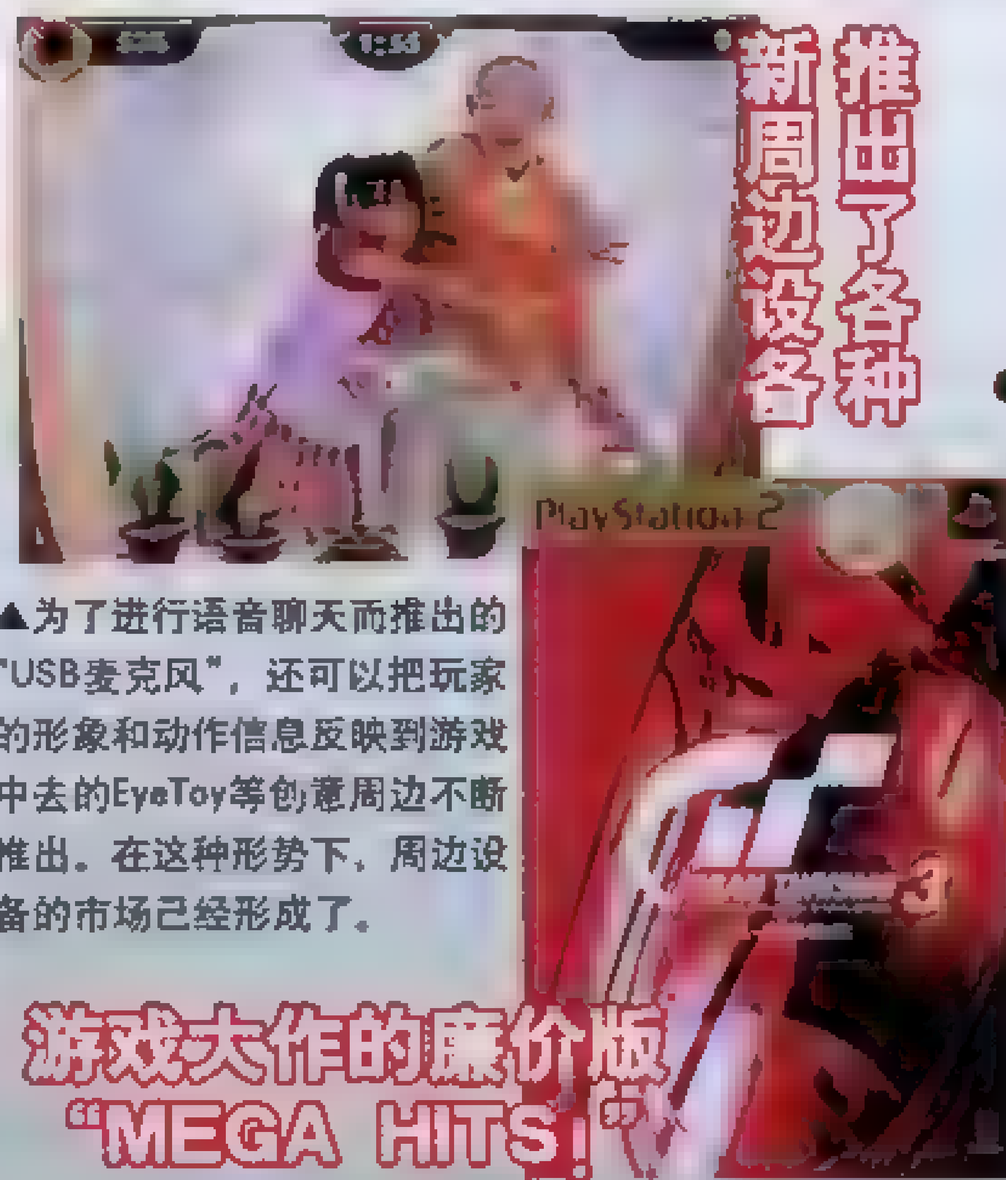
2 通过各种提案来扩展游戏方式

了解在竞争中胜出后，获胜主机的各种周边设备以及销售形式。

创新的周边设备以及廉价版游戏软件的增加

在确保了最大的市场占有率之后，PS2上推出了各式各样的游戏软件，其中有许多游戏都需要用到一些专用的控制器以及周边设备。周边设备主要是接在手柄插槽以及USB端子上的，其中具有代表性的有《DDR》的专用控制器和GT FORCE。随后，接在USB端子上的设备数量不断增加，SCE也推出了USB麦克风以及通过摄像头玩游戏的EyeToy等产品。这些周边设备在日本并没有获得太大的关注，然而在网络对战盛行的欧美地区获得了极高的人气。

在销售形式上，SCE将那些大作以便宜的价格进行再版，也就是增加了所谓的"the best"系列游戏软件。这些廉价版的经典游戏比较适合那些刚刚开始玩PS2的新手。



▲为了进行语音聊天而推出的"USB麦克风"，还可以把玩家的形象和动作信息反映到游戏中去的EyeToy等创意周边不断推出。在这种形势下，周边设备的市场已经形成了。

◀销售量在50万套以上的大作都相继推出了"MEGA HITS!"等"the best"系列廉价游戏软件。在很多玩家为能够买到廉价游戏而高兴的同时，也存在那些由于游戏突然间变便宜而感到之前买得亏本的用户。

3 被迫进行整顿的游戏业界

了解一下在PS2普及背后的游戏业不景气现象。

随着社会的发展游戏业界也进入了整顿期

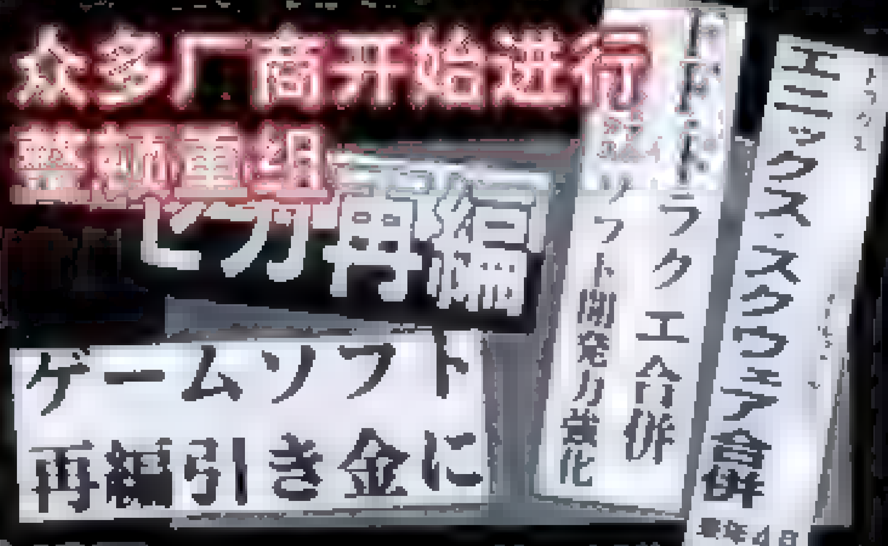
游戏业界在PS时代蓬勃发展，日本市场规模超过5000亿日元。然而，在1997年达到了顶峰之后，这种发展势头开始慢慢消退。当2000年主流主机变为PS2之后，这种下降的趋势仍然在继续，游戏业界的优胜劣汰已经是不可避免的了。

从硬件厂商来看，随着格斗游戏人气的下降，SNK的业绩日益恶化，到了2000年它成为了知名的弹珠机厂商Aruze的子公司，最终SNK在2001年倒闭。在那年，世嘉也由于DC的失败而放弃了主机业务，转而变身成为专门的游戏软件厂商。并且世嘉在2004年与知名的弹珠机厂商Sammy合并，成为了Sega Sammy Holdings的旗下公司。

在游戏软件厂商方面，2003年《最终幻想》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"的两大巨头厂商Square与Enix进行了合并，2006年Bandai和Namco进行资本合作创办了Bandai Namco Games。此外，Konami也和Takara(现在的Takara Tomy)进行了资本合作(现在已经取消)，并且还和Hudson Success以及元气(现在已经取消)等进行了资本融合。

▼关于游戏厂商的合并，最引人注目的当属Square Enix的创立，当初公布合并消息的时候给游戏业界带来了巨大的冲击。





▲2000年之后，围绕那些知名厂商展开了游戏业界的整顿重组活动，其动向在以经济报为中心的各大媒体上引起了很大的效应，而且看起来今后这种动态仍将持续。

▲掌握着大量动漫作品版权的Bandai与老资格的Namco一起创办了控股公司Bandai Namco Holdings，该公司于2006年设立了Bandai Namco Games。



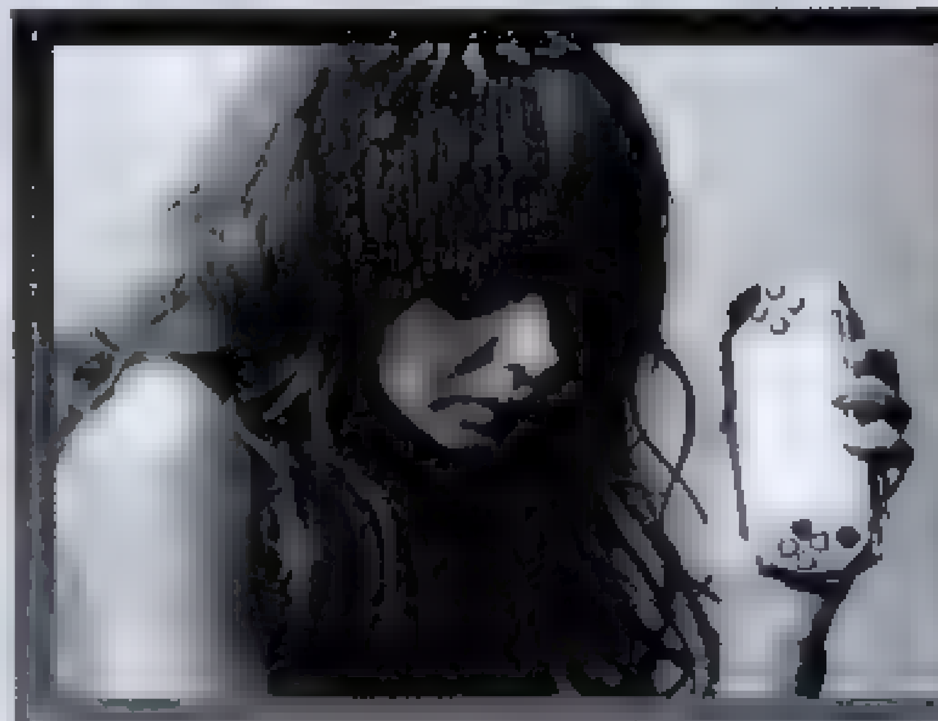
◀世嘉自从在DC事业上失败之后，借助Sammy的资本巩固了专门的游戏软件厂商的经营方向。而且，此前还有过世嘉要和Bandai及Konami合并的消息。

4 PS家族小女儿诞生

关注一下PS系列在掌机方面的创新。

PS家族进入掌机领域

要讲述2004年之后的游戏业界的话，就必须提到PSP和NDS这两款掌机。在此之前，掌机市场基本由任天堂独占，SCE的PSP进入这一领域之后便引起了广泛的瞩目。在这两款掌机推出了一年半之后，目前在日本市场内NDS已经占据了绝对的压倒性优势，而PSP游戏软件的销售额却不怎么乐观。NDS在日本国内的硬件销量也将PSP远远地甩在了身后。

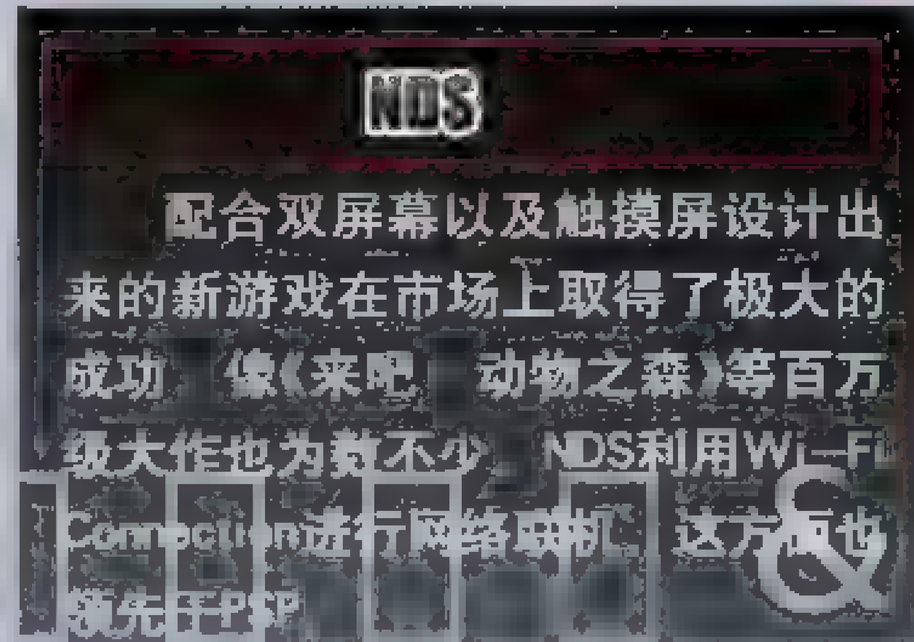


PSP

由于带USB接口以及无线LAN，因此可以很方便地与PC以及互联网进行连接。在软件方面，PSP上受人瞩目的游戏系列是《怪物猎人 携带版》，目前已经卖出了66万套。

采用特制的光碟

UMD是掌机上最新式的光碟规格，其容量有1.8GB，而且目前市场上有很多电影UMD。从光盘性能上来说，UMD的读盘时间稍微有点长。



NDS

配合双屏幕以及触摸屏设计出来的新游戏在市场上取得了极大的成功，像《来吧 动物之森》等百万级大作也为数不少。NDS利用Wi-Fi Connection进行网络联机，这方面也领先于PSP。



www.plumbook.cn

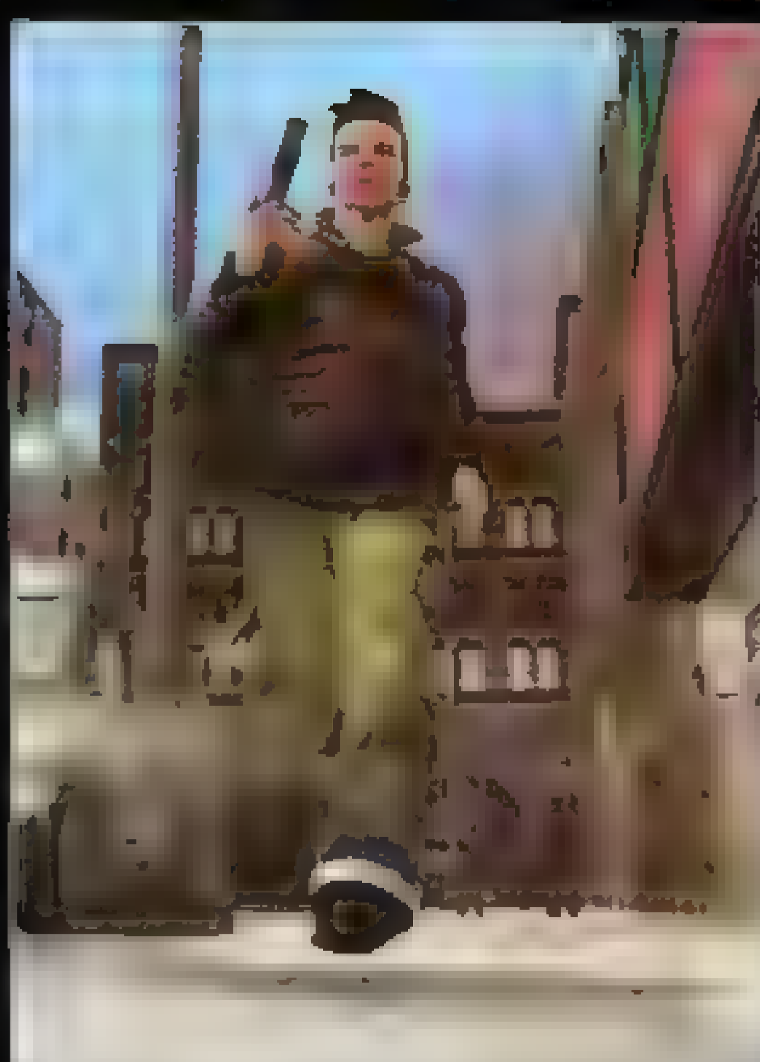
5 游戏与社会之间的接轨

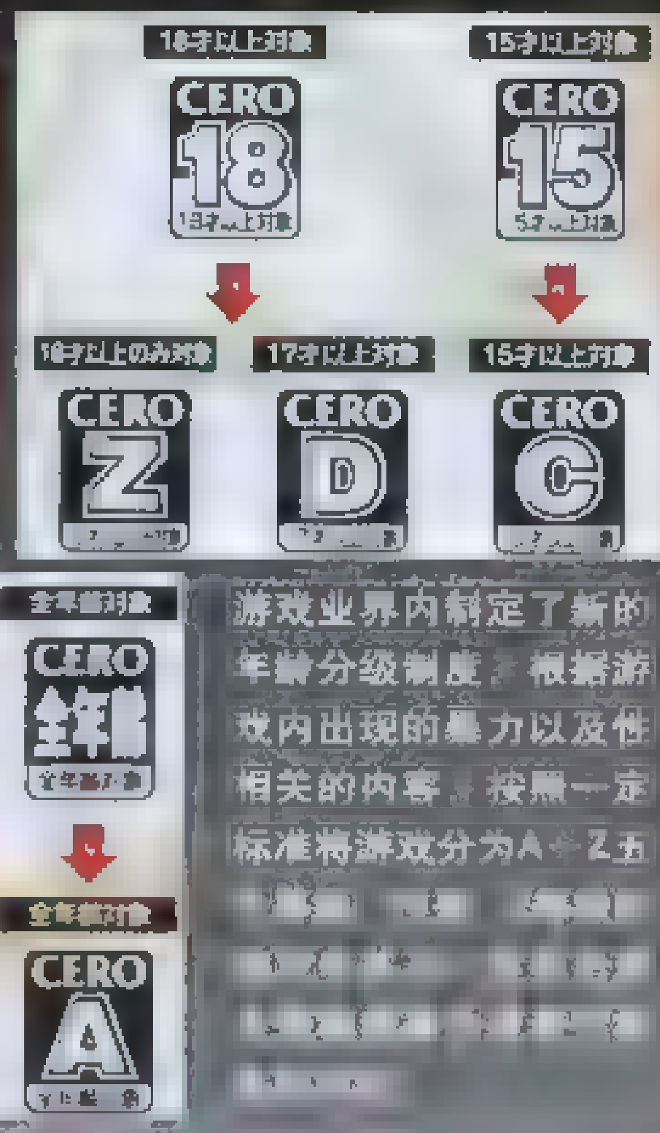
了解游戏年龄分级制度的相关内容。

在社会的要求下业界引入了年龄分级制度的新基准

2005年，神奈川县在全地区内将《GTA3》指定为有害出版物，以这件事情为契机，游戏业界内展开了关于游戏里的那些过激表现的讨论。虽然之前就已经反复对年龄分级制度进行过议论，但之前的内容并没有形成多大的社会影响，而目前游戏业界需要的是进行一次大的意识性改革。

于是游戏业界团体CERO订定了新的年龄分级制度，在原来的四个区分点的基础上，把"18岁以上对象"这一项重新划分为"17岁以上对象"D和"18岁以上对象"Z等两项，这一新制度已经从2006年5月31日开始实施了。虽然这项制度在法律面前并不具备约束力，但是在硬件厂商、软件厂商以及CERO三者的协力下，游戏店将不会向未满18岁的用户出售Z级游戏，而且同时也会向用户广泛宣传这一新分级制度。


▲由Capcom引进日本的《GTA3》在日本引起了激烈的争论。



第四章 通向PS3的道路 新一轮次世代主机战争爆发

在本单元中我们将向大家讲述一下PS3以及PSP今后的发展情况。到底这些蕴含着最新科技的游戏主机会带来怎么样的未来呢？而PSP在版本不断升级的情况下会做出如何的突破呢？我们还要去了解一下这两台主机相结合产生的新魅力。此外，PS3的那些竞争对手也是值得我们去关注的，我们也要加深对其他主机设计理念以及特点的理解。



久多斯特朗的双脚终于踏上了月球的地面，他把代表着地球尖端科技成果的巨大黑色物体插在了月球的土地上，激动地想：这是我个人的一小步，却是人类的一大步！

——《登月・PlayStation3》

1 进入"电脑"领域的PS3

了解次世代主机PS3与之前主机的差别。

顶级的规格打造超高性能的次世代主机

当PS2获得了压倒性的胜利之后，SCE又公布了次世代主机PS3。虽然之前一直存在关于PS3开发的各种传言，但是PS3规格以及外形真正对外公布的时间是在2005年的E3上。PS3上配备了由IBM、东芝以及索尼共同开发的CPU"CELL"、与Nvidia合作开发的图形芯片"RSX"以及次世代的蓝光光驱。除此之外，PS3上还配置了高清规格的"HDMI端子"等各种最新科技，它的革新设计引起了各界的广泛关注。虽然之前曾经公布PS3将在2006年春季发售的消息，然而由于各种原因，在3月份又宣布发售日期延迟。在2006年的E3展上，索尼正式公布了PS3的发售日将会定在2006年11月11日，而售价则在TGS上宣布20GB版本下调为49980日元，并同样搭载HDMI端子。

在设计理念上，PS3有点类似于专门为网络和多媒体设计的"电脑"，它附带各种网络功能，可以连接千兆以太网，包含了USB、无线LAN、蓝牙等各种接口，拥有很强的扩展可能性。PS3唯一的不足就是过高的价格，有不少人认为这么高的价格定位会对市场占有率造成不利的影响。

① 光碟槽附近
② 存储卡插槽
③ 主机上侧
⑤ 主机侧面

2 PS3彻底剖析

深入了解PS3的构造


④ 主机背面

PS3分为20GB和60GB两种机型，其中以60GB型号较受关注，其预计售价为62800日元左右。随着PS3即将上市，下面就让我们从各种角度和细节，对PS3进行深入剖析。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

①光碟槽附近

光碟碟仓从以往的翻盖或托盘式改成了吸入式，外观上增添了些许华贵的感觉，功能也有了大幅进化。



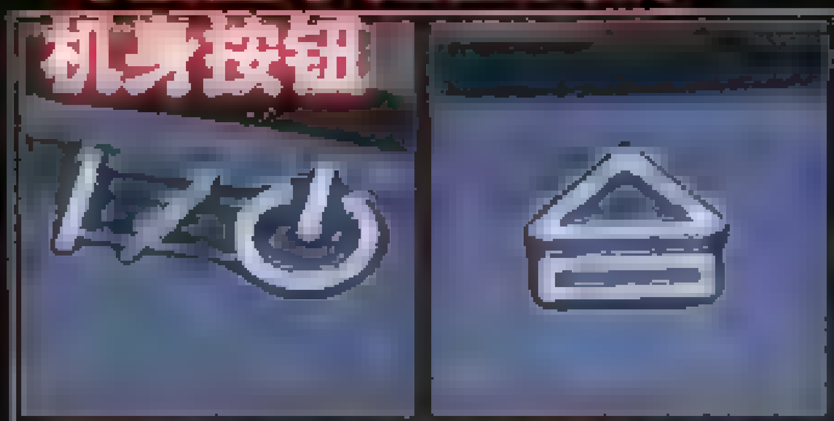
◀由于主机可横放也可竖放，PS标志可以旋转，对应各种摆放方式。

PS标志可以旋转



▲吸入式光驱让光碟的取出和放入更加简便。

可感应手指温度的机身按钮



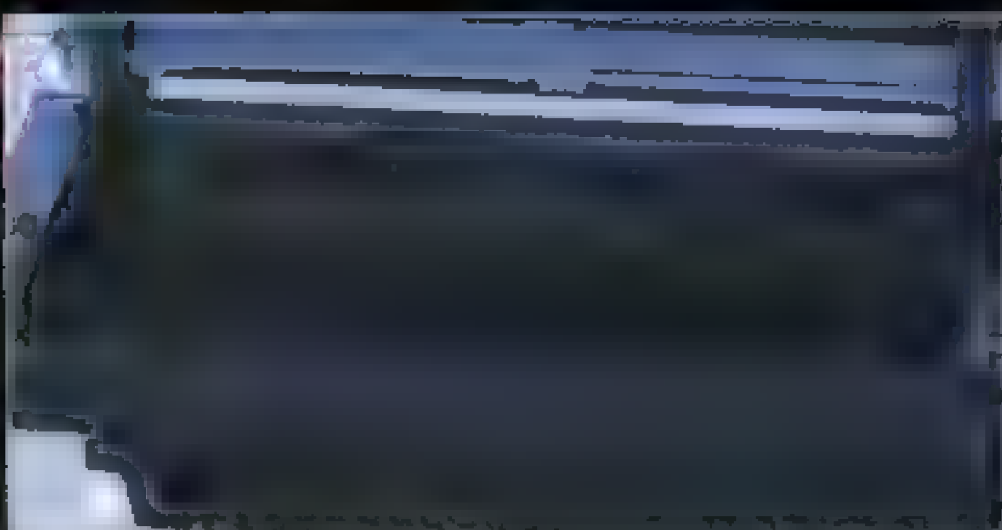
▲电源开关以及光驱取出键能够感应手指的温度，轻轻一碰就等于按下了按钮。

▶碟仓右下方的LED指示灯在主机通电状态下就会亮红光，开机后会变成绿光，插入光碟后左边的灯会亮起蓝光。

三色LED指示灯

②存储卡插槽

这些存储卡插槽只有60GB机型才有，支持CF、SD和记忆棒。





无线局域网标志

60GB机型才对应无线局域网。画面中左侧是硬盘存取指示灯，右侧是无线局域网标志。

4个USB插槽

PS3共有4个USB接口，手柄、键盘等都是通过这些插槽连接。

③主机上侧

主机上侧有很多细密的小孔，这些小孔具备了排气和进气的作用。中间密密麻麻地排满了各种对应媒体规格的图标。



④主机背面



由于PS3发热量很大，机身的排气孔很多，背面也布满了排气孔。为了保持横放时的牢靠稳定，背面与桌面接触部分设计了橡皮垫。

⑤主机侧面

主机侧面包含有HDMI接口、网线接口、光纤数字输出口、AV-Multi输出口、电源开关和电源线接口。



令人关注的同捆线材

除了手柄外，PS3的包装中还包括AV线、USB传输线、网线和电源线，AV线与PS2通用。如果玩家想要获得更高的显示效果，就要自己选购HDMI线和D端子线。



手柄

PS3手柄已经正式定名为"六轴"，反映了该手柄的六轴动作感应功能，不过最大的缺陷是取消了振动功能。手柄的电池可以通过USB线连接主机进行充电，完全充电的时间需要2.5个小时，充满电可以使用30小时。充电的同时也可以进行游戏。



▲无线状态使用手柄时，只要按PS标志按钮，就可以通过蓝牙功能与主机连接。

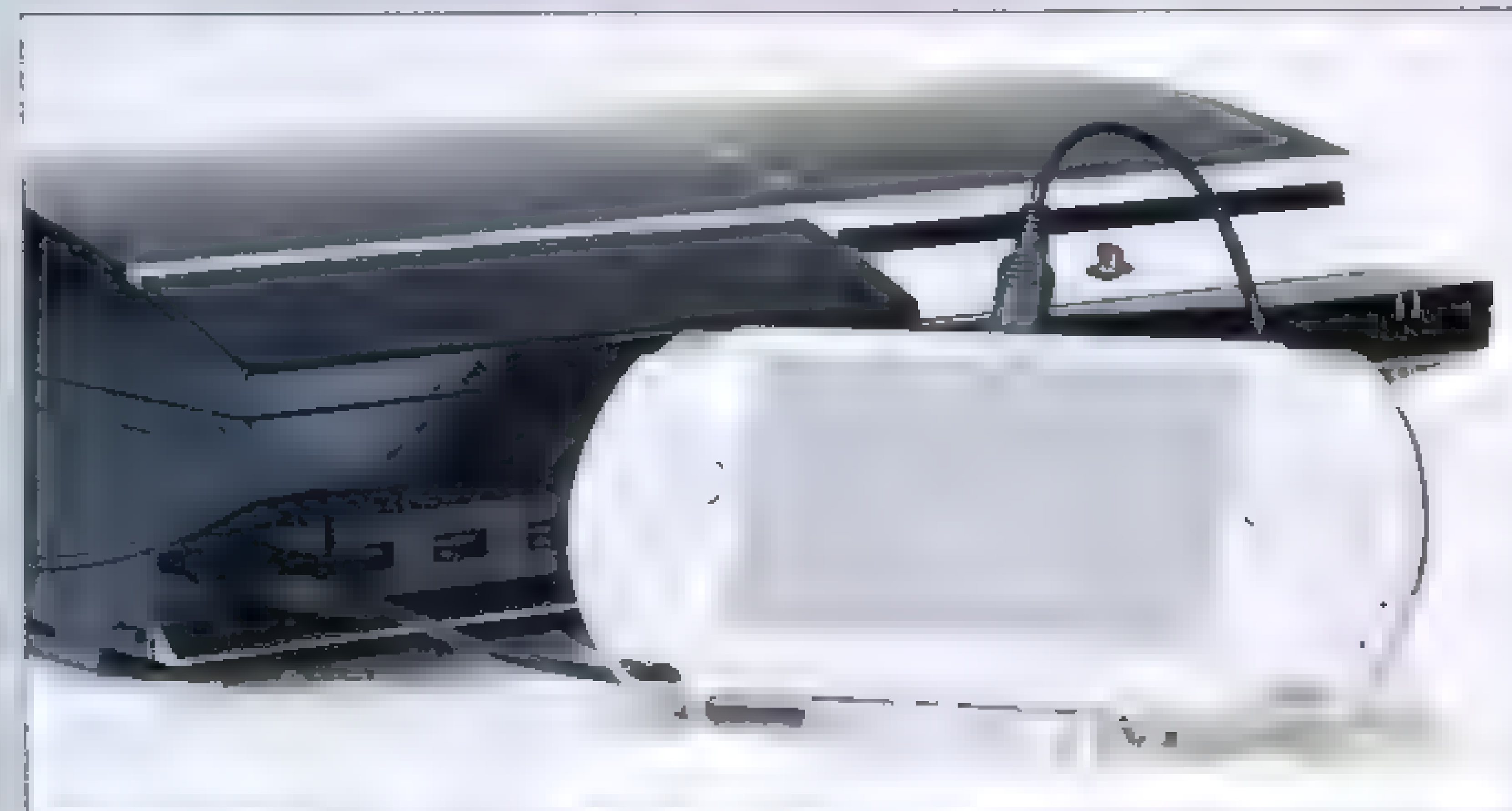
玩家指示灯

▲最多可以7人无线方式连接，通过该灯，玩家可以知道自己被分配的顺序。

3 PS3与PSP的展望

PS3与PSP的联动带来的无限可能

PS3与PSP的联动性是索尼重点强调的特性之一，虽然目前PSP的销售情况不算好，但索尼希望通过二者之间的联动实现互相提携。PS3与PSP之间的联动有很多有趣的功能，例如可以用PSP和PS3之间的无线通信让PSP播放存储在PS3硬盘中的影像，最近SCE还表示可以用PS3下载PS的游戏ROM，然后用PSP的PS模拟器来玩PS游戏。今年E3展上，索尼演示了把PSP当作PS3赛车游戏后视镜的有趣功能，这个功能说明可以将PS3即时演算的画面实时传输到PSP的屏幕中显示出来，因此SCE首席技术官茶谷公之表示，用PSP来玩PS3游戏的技术可能性也是存在的。值得注意的是，PSP和PS3的主界面都采用了"交叉媒体条"，界面设计和图标基本相同，并且各种图标在索尼的多种电子产品中也是通用的。PS3虽然一直有各种负面消息缠身，但其高瞻远瞩的技术规格值得肯定，作为索尼未来全局战略的一个重要环节，PS3的表现令人期待！



www.plumbook.cn

文 雨滴 美编 NINA





龙影符 FLIGHT-PLAN S·RPG
PS2 DRAGON SHADOW SPELL ドラゴンシャドウスペル 预定2007年1月31日 日版

虽然大家对FLIGHTPLAN这个公司可能不太熟悉，但以清新的风格和独特的操作系统闻名的“《召唤之夜》系列”就是由他们制作的。而《龙影符》正是他们以自己的招牌推出的一款游戏，本作的风格依然是FLIGHTPLAN擅长的S·RPG路线。让人眼前一亮的是，本作在一开始就打出了大把大把的谜题牌——法定式、法定使、7个暗号……不知道这样独特的世界观，是否能够吸引玩家的目光？FLIGHTPLAN的《龙影符》将向我们证明一切。

一起解读影响世界的“谜之暗号”

STORY LINE

这是一块充满了古代文明的大陆，
在这个世界承载着历史的神圣遗迹和古文书中，
记载着被称为“法定式”的神秘古代文化。

而人们习惯于将掌握了这些魔法语言的人
称为——
法定使！
他们既是法定式的探求者，
同时又为了“法定式”展开激烈的战斗

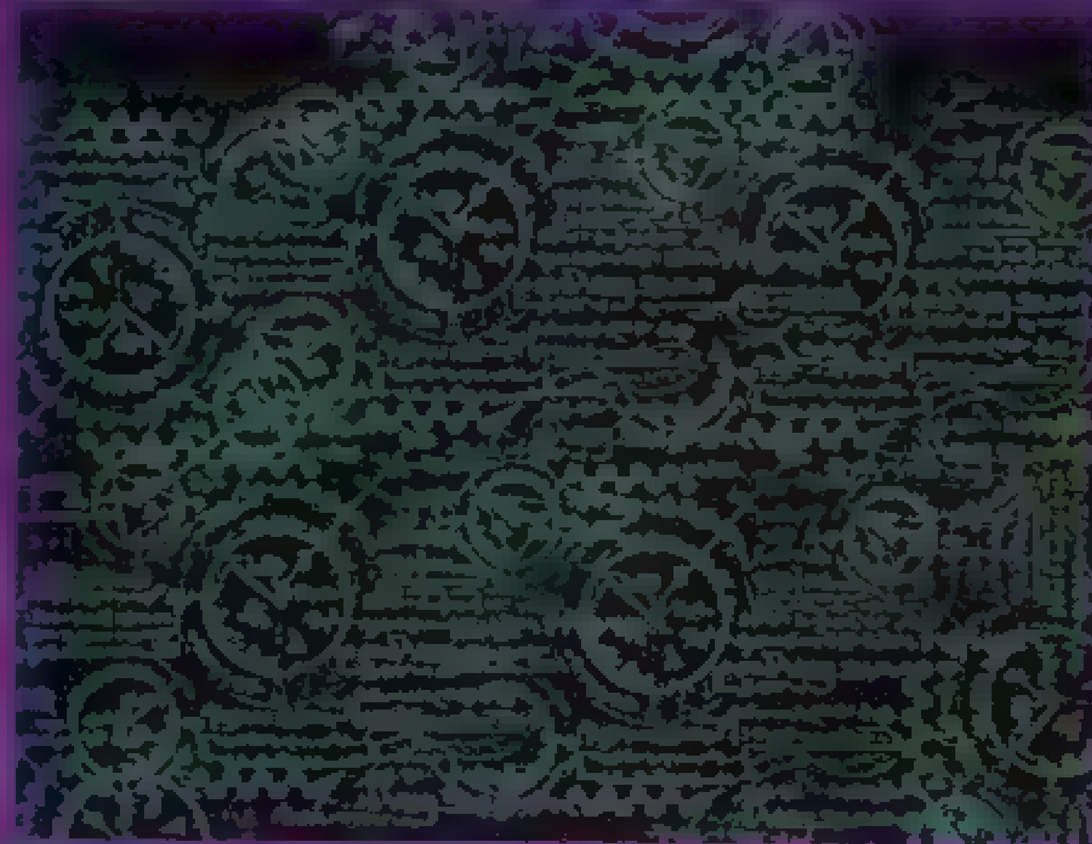
如今，随着新遗迹——
蕴涵着被称为“至高之睿智”的圣碑被挖掘
隐藏在大陆中的奥秘，
就如潘多拉的魔盒一般被开启了。

正当人们歌颂和平的时候，
却有人暗中启动了圣碑，
想要使这个远古的遗迹重新回归于沉寂
必须解开晚餐会上留下的“7个暗号”。

然而法定使间的战争，
幽灵般的来袭，
让“7个暗号”的解读复杂了起来，
究竟这个世界的未来将会怎样……

法定式 Matrix

存在远古遗迹中的远古文明，只要能够正确地读出法定式的话，解读之人就可以获得该法定式所承载的魔法和恩惠，同时也能成为该法定式的拥有者。这是每一个法定使之间共有的默契，而正是为次，法定使们才为了这些强大的远古文明开始了不断地战斗。





凯特 Kaito Amane

掌握了龙之力量的少年

法之器 剑
声优 宫野真守

法定使组织“萨法彭克”的见习生。幼年时曾因谜之袭击者追杀失去了双亲，自己也身负重伤。后来被“心兽”随火所救，之后一直与这个救命恩人一起过着冒险的生活。凯特的法之器是一个像剑一样的器械，看起来十分适合近身攻击。

随火 Suihi

声优 古谷[illegible]

寄宿于法之器内、是法定式世界里最强的“心兽”，同时也是凯特的救命恩人。随火在与凯特祖先的约定下一直处于沉睡中，但世界的变异让它苏醒了过来。身为法定式世界里最强的“心兽”，随火的态度十分傲慢。

©FLIGHT-PLAN 2007

www.plumbook.cn

一直尽心照顾弟弟的姐姐



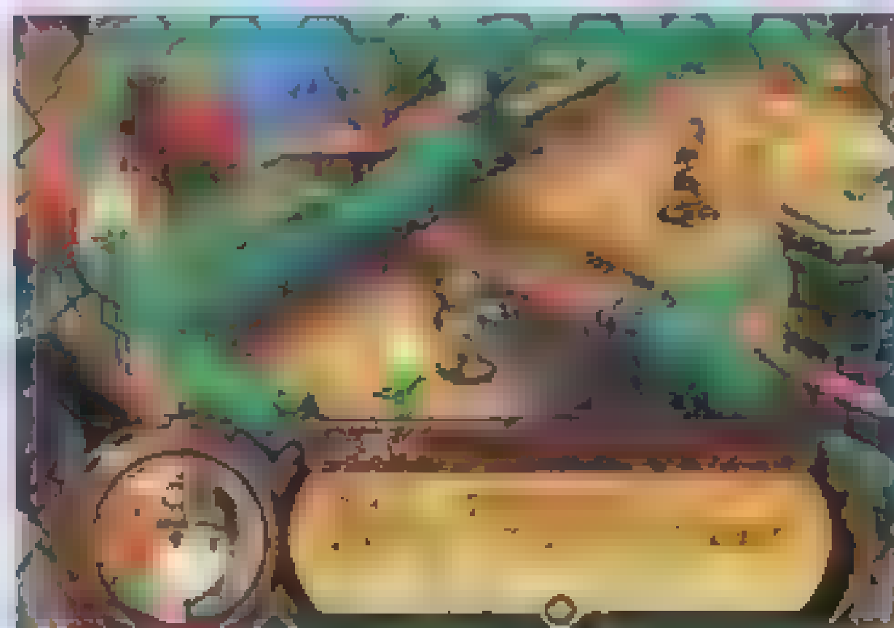

塔兹琪 Tatuki Amane

法之器：短刀
声优：佐藤朱

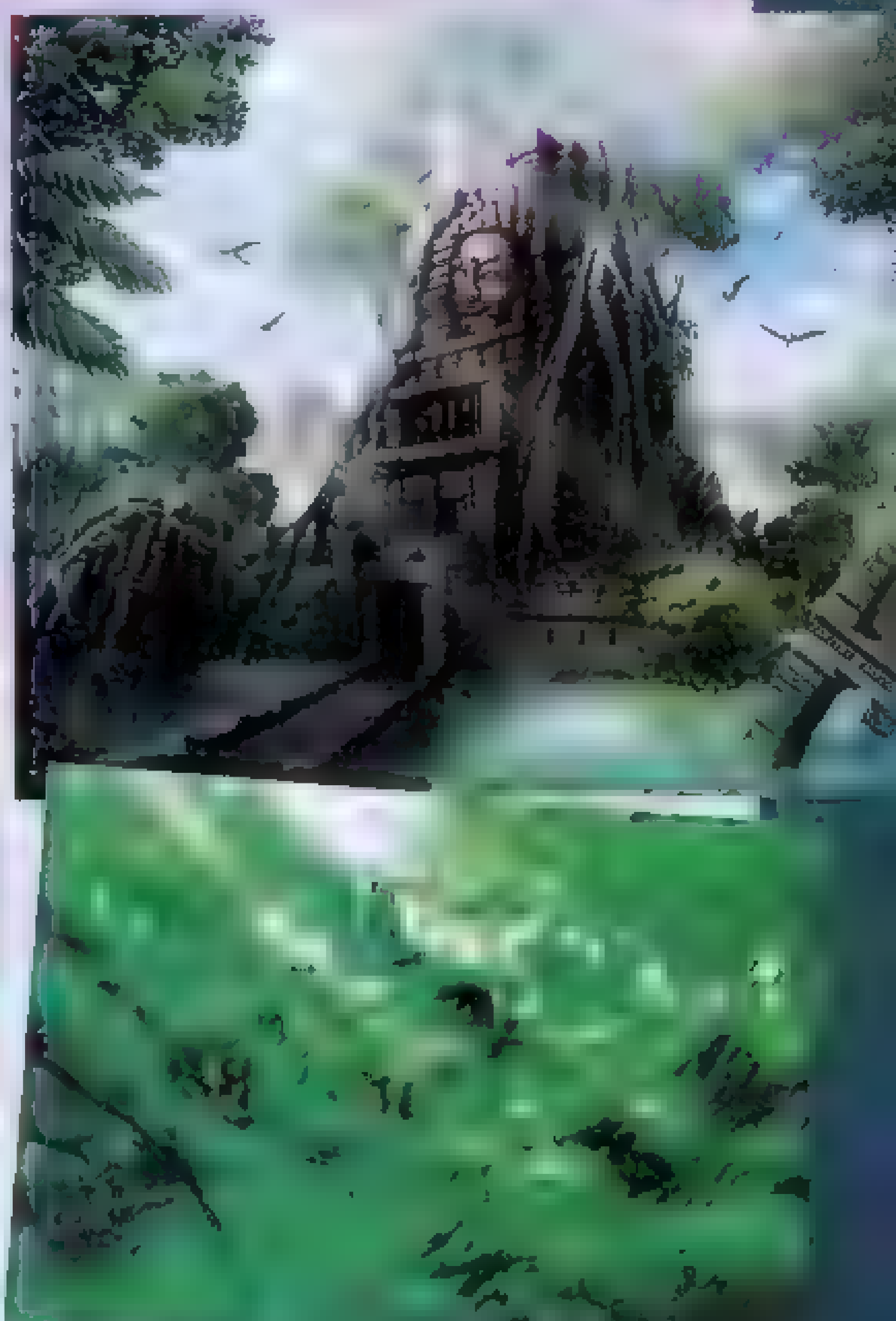
凯特的姐姐，同时也是"萨法彭克"组织内优秀的法定使。自从双亲死亡之后，一直照顾着弟弟凯特。虽然一直被外界的人称为"才女"，但只要一遇到与弟弟有关的事情，便会变得十分爱操心。塔兹琪的法之器是以攻击速度快而见长的短刀。

充满谜团的冒险舞台——恶魔之印

存在于日本各地的遗迹是远古文明的残留之所，神秘古代文化"法定式"就隐藏于其中。而这些遗迹则被法定使们称之为"恶魔之印"。在这些遗迹中，除了"法定式"外，还有着凶猛的怪物和各种机关，而且在遗迹的最底层，还有巨大的遗迹守护兽"塔利斯曼"保护着遗迹，因此调查起来极为困难。



▲主角最初进行探索的遗迹——东京・新宿。



▶古代遗迹遍布整个世界，既有森林遗迹，也有漂浮于空中的遗迹。

战斗系统——以速度决胜负

与其他的S・RPG不同的是，《龙影符》的战斗并不是按照回合数来进行。战斗的行动顺序是按照个人的速度来决定。无论敌我，速度快的角色即可优先行动。因此在人员安排上除了要注意攻击力外，速度也是不可忽视的一个重要因素。而当我方的行动顺序处于不利状态下时，也可以通过待机来调整敌我双方的行动顺序，以获得有利的战机。



▲系统会根据角色的行动方式来安排该角色下次行动的时机。



▼战斗画面的右方就是表示每个角色行动的顺序。

为了追查杀父仇人而冒险的少女



萨拉 Sara Sacredheart

法之器：靴子
声优：神田朱未

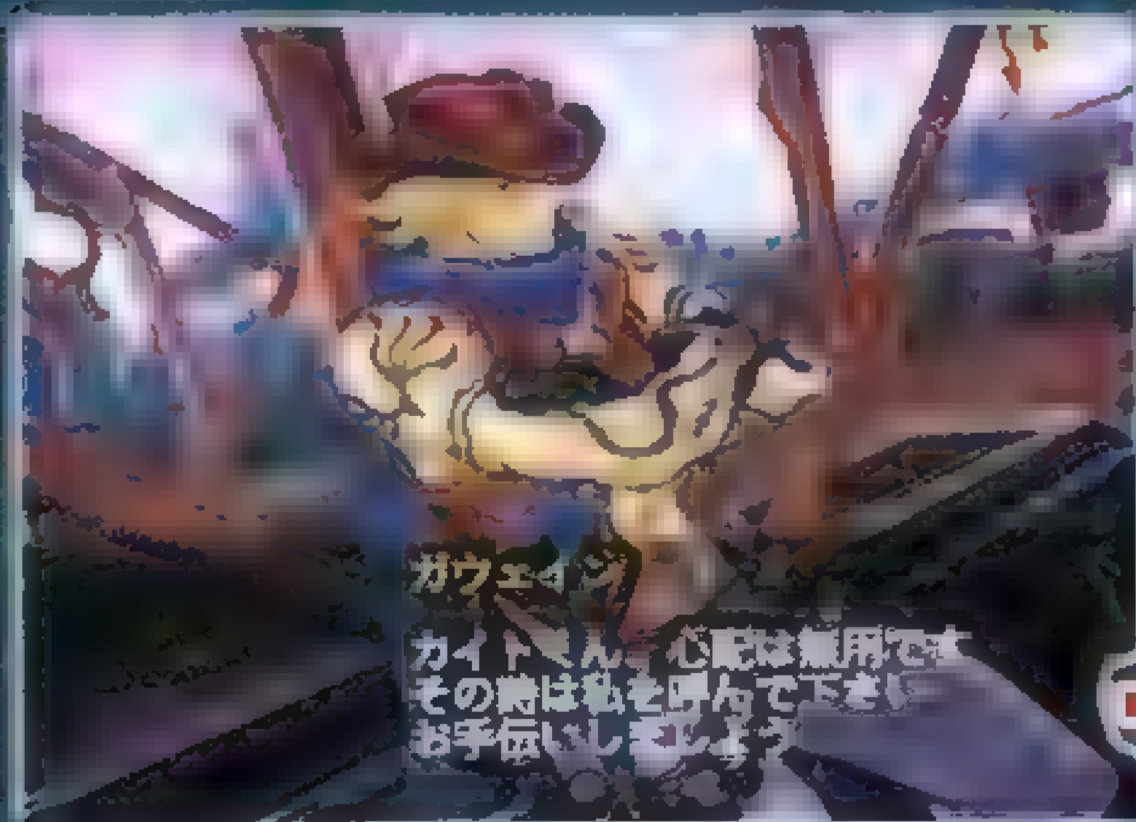
为了追查杀害父亲的犯人而与卡维因同行的少女，被骑士团亲切地称呼为"公主"的开朗女孩。当初为了证明自己追查凶手的决心，而把一头长发剪掉。是一个热情如火的女孩子。但由于性格太过于开朗而有些轻率，给卡维因带来了诸多麻烦。萨拉的法之器是一件类似于溜冰鞋的靴子。

卡维因 Gawain Grandheart

尽忠职守的法定使

法之器：拳套
声优：高冢正也

隶属于组织"青之骑士团"的法定使，与他粗犷的外表截然相反的，是他有如绅士一般的幽雅举动和谈吐。为了追查杀害同伴的凶手而踏上了旅途，但对最后受不了萨拉的请求而带她上路这一点有些后悔。卡维因的法之器是佩带于右手上的拳套，看起来是一个十分适合近身战的角色。

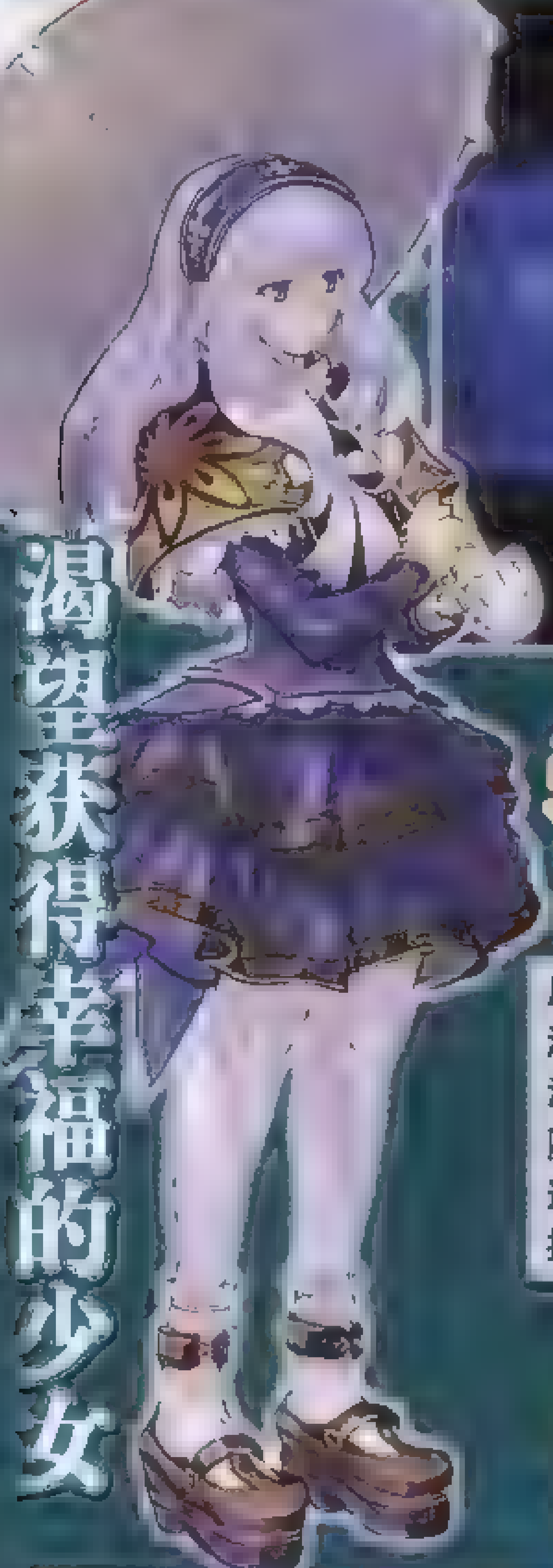


法之器 Matrix Gear

法之器是在大陆中惟一可以使用法定式力量的武器，也是法定使们的专有武器。法之器除了可以用其与怪物战斗外，在遗迹中还可以探测并回收遗迹中的法定式资料，供法定使们使用。



www.plumbook.cn

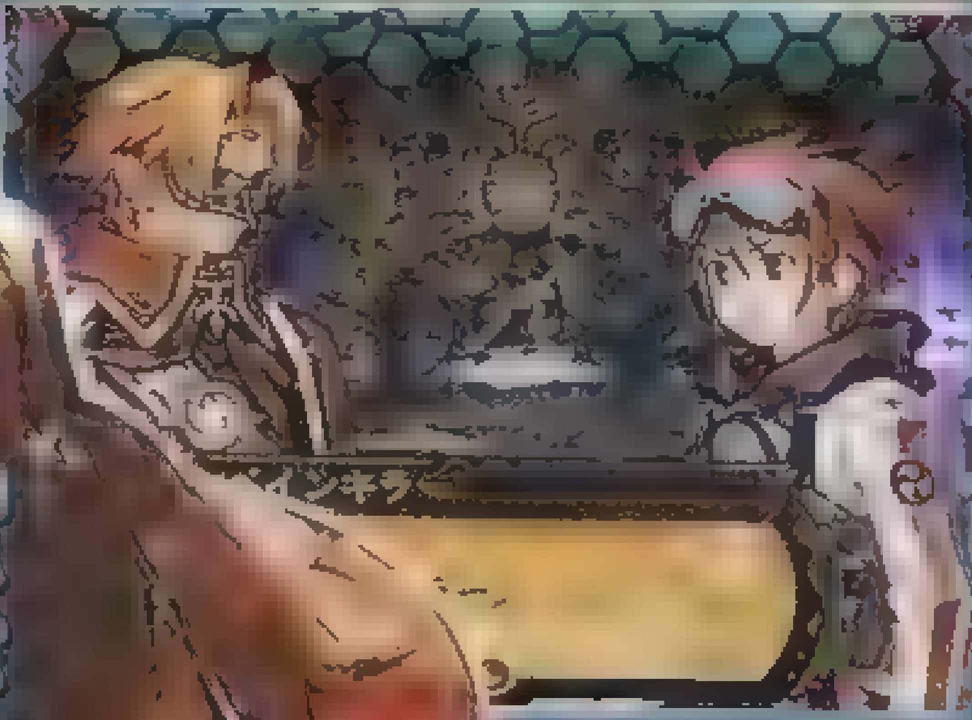


朵拉泽

法之器：伞　声优：水城レナ

居住在祖父遗留在湖畔屋子的少女，看起来充满了华贵的气质。与大部分法定使不同，朵拉泽似乎十分孱弱，无论到哪里都会用伞来遮挡阳光。这个奇怪的女孩一直默默地守护着湖中遗迹，让那些企图染指遗迹的人望而却步。朵拉泽的法之器就是她手中的阳伞。





贝鲁基拉

Painkiller

法之器：长剑　声优：中田让治

"天王星"是一个追求着大陆上至高的遗迹"至高的睿智"的神秘组织，而贝鲁基拉则是这个组织中最强的法定使。作为拥有了远古的力量"龙之力"的人，为了抑制自己过于强大的力量，贝鲁基拉不得不带上专门的面具克制。他的法之器是一把有着蔷薇花纹装饰的长剑。

莱卡





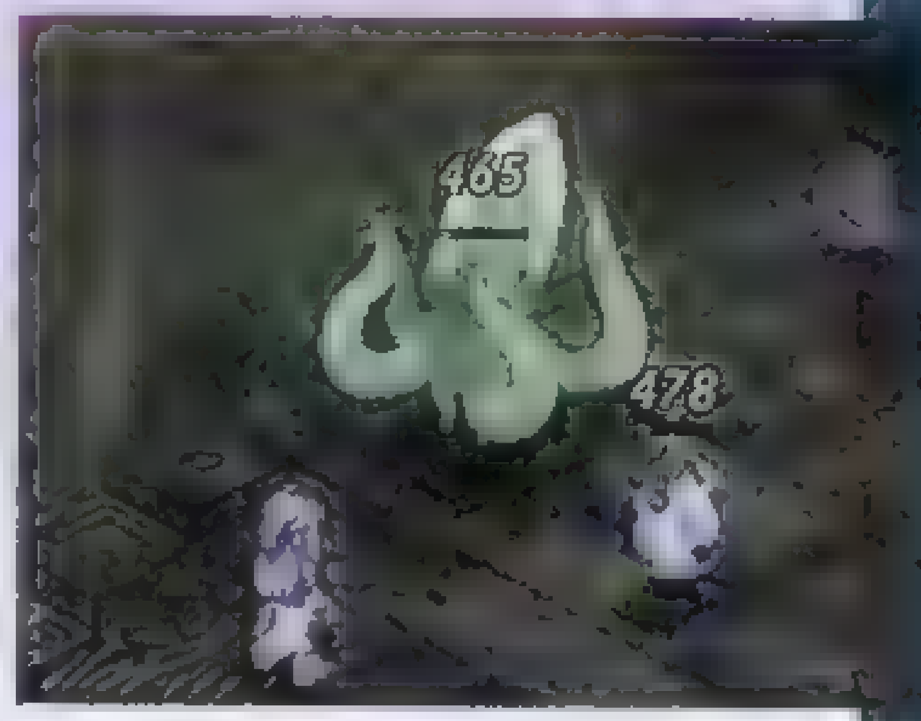
Laika Kiriyama

拥有法定使资格却不属于任何组织的法定使，虽然拥有强大的实力，但性格却十分淡漠。而且因为时常说一些冷漠到近似无情的话，人们对他的印象不是太好。莱卡的武器是可以进行远距离攻击的手枪。

法之器：手枪　声优：私市淳

占据有利地形来攻击敌人

本作中的地形也有地势的分别，如果敌我双方所处的地形有落差的话，攻击方面会有明显差别。处于高地势的角色将处于优势位置。另外，本作中敌人也有体格的差别。敌人按照体积会分为1×1、2×2、3×3三种体格，其中1×1的属于普通敌人，而2×2的敌人能力明显加强，最稀有的3×3的大体积敌人一般都是BOSS级别的怪物，玩家在战斗可以根据敌人的体格来判断战斗的难度。

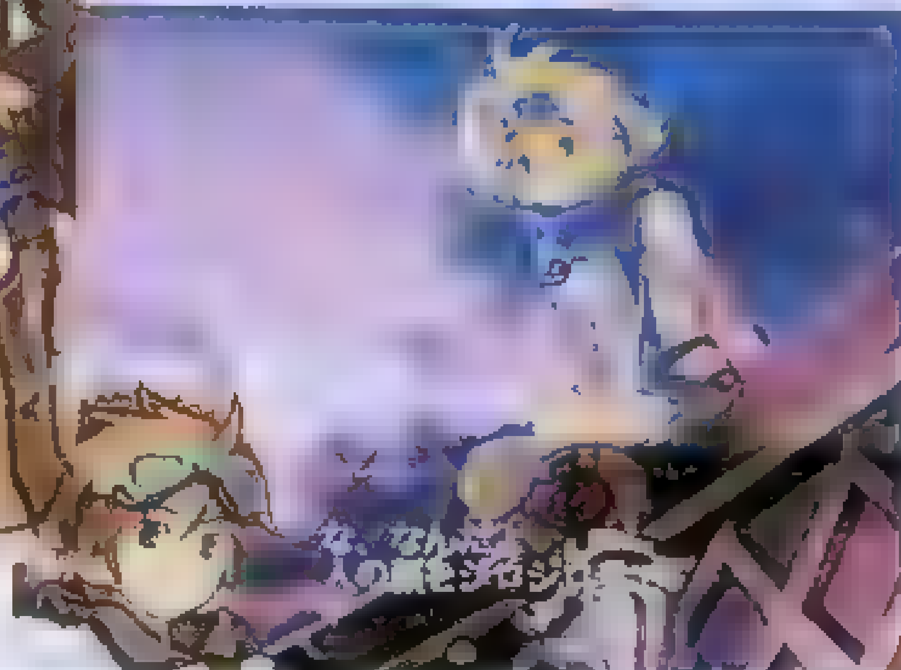


▲战斗一般都是1×1的普通敌人，但偶尔也会遇上2×2的强敌人。

角色们的个人特殊事件

除了主要流程和普通战斗外，凯特如果有心的话，还可以积极地与其他角色进行交流，从而触发只属于他们的特殊事件。只要满足特定的条件，同伴就会自由行动，这时与他们交谈的话，很有可能了解到一些他们的小秘密哦！不知道本作是否也会有好感度的设定呢？


▲虽然外表看起来有些轻浮，但卡维因从话语中却透露着稳重和可靠。


▼在开朗的背后，萨拉有什么样的往事呢？



杰夫特

Djehuty Tehut

在"法定式"研究方面的天才少年，年纪轻轻就负责着遗迹的调查和挖掘工作。虽然十分聪明，但缺点就是十分喜欢讽刺别人，言语间也比较咄咄逼人。虽然外表看起来弱不经风，但却是一个拥有强大能力的法定使。杰夫特的武器是一杆带有神秘纹章的仗，看样子应该是属于魔法系的角色。

法之器：仗　声优：皆川纯子

www.plumbook.cn

控制整个战局——BP系统

BP系统(Burst eve point)是控制整个战斗的一个关键。战斗中我方队员选择攻击或防御就会累计一定的BP点数，当BP点数累计到一定的数量后，就会出现“パーティ”指令，这时只要消耗BP值就可以选择相应的同伴组成“小队”(没有组成小队的队员不会消耗BP值)。当队员组成小队后，就可以使用强劲的“一齐攻击”，将实力强大的BOSS瞬间秒杀。另外，除了小队攻击外，BP值还可以单独蓄力发动。当角色的BP值达到具体要求后，角色即可使用“心兽”的强大能力进行必杀攻击，而且根据“心兽”所拥有能力的不同，必杀攻击也会有所区别。

▼当积攒到一定的BP值后，就可以进行小队组合了。

◀根据“心兽”技能的不同，必杀技也有攻击和回复的分别。

默然之幽魂

在法定使工会中一个恶名昭著的组织，“默然之幽魂”的宗旨是只要有钱就什么都可以去做。虽然组织中有很多能力卓越的人材，但他们的性格恶劣程度似乎也与其能力成正比。目前该组织人数推断在十人左右。

琉克

“默然之幽魂”中的法定使。一身中国装扮，就连使用的法之器也是很中国式的大刀。琉克的能力公认很强。但从性格来看，这个成天嘴边挂着微笑的武者似乎从不发怒。

法之器：大刀
声优：山本[illegible]

罗迪翁

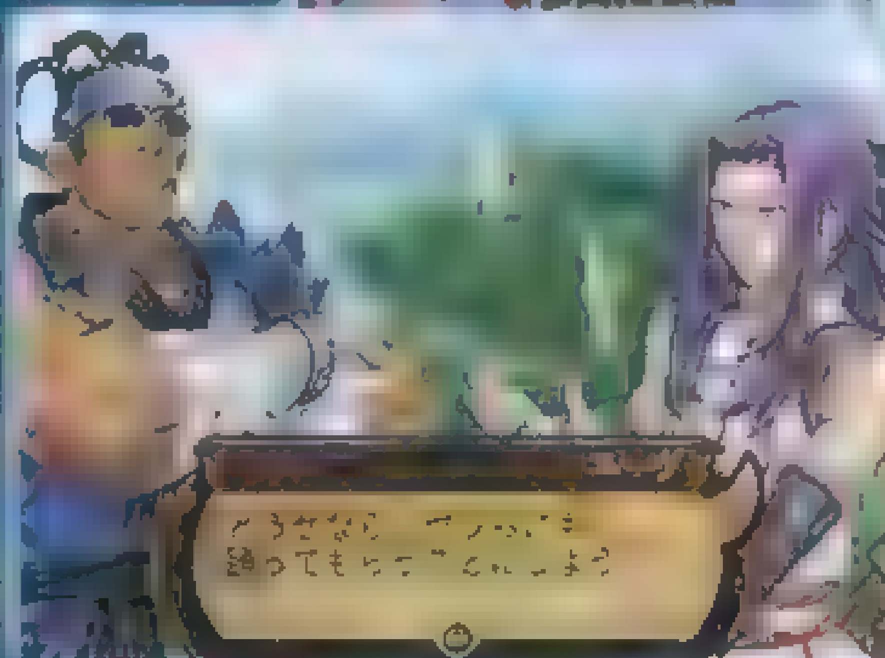
法之器：[illegible]
声优：石井[illegible]

虽然话不多，但对命令的忠实程度让人瞠目的法定使。虽然看上去十分老实可靠，但作为“默然之幽魂”的一员，罗迪翁还是有让人害怕的地方。不过从目前的情况来看，他最重要的任务，就是及时阻止不按常理出牌的琉克不要让他乱来。

仰慕朵拉泽的少女 迪恩

声优：[illegible]井美[illegible]

出现于湖之遗迹中的少女，一直被朵拉泽照顾着。虽然没有血缘关系，迪恩则把朵拉泽称呼为“妈妈”。这个看起来很可爱的女孩似乎很害怕和男性接触，但出乎意料的是，她却对男主角凯特一点不陌生，还亲切地称呼他为“哥哥”。



凯鲁

法之器：[illegible]　声优：吉川未来

一个天真无邪的孩子，单纯地崇拜着琉克的凯鲁，是“默然之幽魂”最年轻的法定使。目前似乎还处于见习阶段。

7个暗号

7个暗号是存在于游戏中至关重要的东西，它们是根据被称为“晓[illegible]会”的组织所遗留下来的，包含了现实世界中一些前所未闻的东西。是否能成功地解开这些暗号将是游戏进展的关键。

圣杯

[illegible]



朗基努斯之枪

别名“圣枪”的圣[illegible]，是唯一伤害过神之子的武器。在耶稣被绑在十字架上的时候，一名叫朗基努斯的[illegible]



崩王之剑

[illegible]



太阳神的纹章

象征着创造与再生之神的纹章，别名圣甲虫。[illegible]



该隐的末裔

[illegible]



所罗门王的宝藏

[illegible]



丘上的都市

[illegible]



www.plumbook.cn

文 狸猫柚子
美编 anubis

龙穴（暂名）	SCEA，Factor 5	ACT
PS3 Lair	预定2007年	美版
对应人数未定 对应周边未定	记忆容量未定	售价未定

龙穴 LAIR

自从2005年公布以来，《龙穴》已经成为了最受人瞩目的PS3游戏之一。那华丽的画面，宏大的战场，空中飞翔的巨龙以及站在巨龙背上的战士都成为了人们议论的焦点。比起《龙背上的骑兵》本作更有壮阔雄浑的感觉，体现了欧美厂商对于所谓"大气"的深刻理解。《龙穴》是目前SCE力捧的大作，必然会成为PS3时代的又一颗耀眼明星。

神秘 完全未知的游戏

Factor 5，作为曾经开发过《星球大战：侠盗中队》的开发公司来说，这是他们的第一款次世代游戏。由于要开发新一代的游戏引擎，同时为了保证游戏的质量和神秘性，在游戏开发期间，公司几乎没有投入任何宣传力量，而是一心一意地投入到游戏创作中去。而且此前Factor 5一直是任天堂的亲密伙伴，此次突然投靠了PS3阵营，是因为他们对PS3的强大机能产生了信心，因此决定为PS3开发一款史诗级的独占作品，来让玩家们了解PS3将带给他们怎样的次世代享受。现在从画面效果看，他们离这个目标已经不远了。



飞龙在天！

飞龙 进化的视觉技术

在游戏最初公布的资料中阐述了《龙穴》是将被打造为体现次世代机能的一款"最in游戏"，即游戏将使用各种最先进的技术。当初我们看到的那一段惊心动魄的华丽影像确实是PS3的实际演算画面，而且只是使用了最原始的光照系统，而如今利用RSX技术所产生的大气光照模拟系统则可以更真实地展现在高空中进行战斗的图像。游戏发行后，整体上将支持包括1080p在内的所有高清画质输出。不仅如此，对于大量的浑身布满龙鳞的飞龙来说，如何体现龙身上的每一个细节将是一项艰巨的任务。而《龙穴》是第一个宣布采用"高级像素皮革散射"技术的游戏，采用了这项技术，玩家们将会在实际游戏中看到比展示影像中更加真实的飞龙形象。

同时PS3强劲的CELL处理器也给开发组提供了有力的支持。通过它，开发组测试了每一个单个物体在游戏中的画面表现手段，使得每一个小细节都可以在HD画质下得到完美表现。在游戏中，玩家可以操纵巨龙在任何地方降落，无论是沼泽还是沙地，都将会呈现出截然不同的地貌视觉效果。而CELL处理器提供的另一个好处就是强大的即时演算能力，同屏呈现众多的飞龙并不是一件容易的事情，而且同时还要处理主角所能实现的所有复杂的战斗动作则是更加困难的任务。Factor 5通过CELL处理器建立了一套独有的引擎，使得每一只飞龙都完美地翱翔在天际。





&3DM SMV
www.plumbook.cn

战斗 空中和地面的双重较量

由于Factor 5曾经制作过飞行射击类的《侠盗中队》，很多人怀疑本作会不会只是把宇宙飞船换成了飞龙而已，制作小组坚决地否认了这一点。除了飞行战斗中对龙进行指挥来杀伤敌人，玩家还可以控制龙骑士直接跳到敌人的坐骑上面将其杀死，这一点就已经不再是简单的空战了。当攻击地面上的敌人时，可以指挥龙俯冲将敌人冲得七零八落，或者直接跳下龙背与敌人进行肉搏。

本作对应PS3的动作感应手柄，玩家可以通过改变手柄的倾斜度来直接控制龙的飞行，龙的动作将与手柄的方位完全对应，而摇杆和方向键则另有用途，当往回拉摇杆时，龙将会180度转弯，不停点击某一方向键则可以疾冲。总而言之，灵活运用手柄的动作感应系统和摇杆的功能将可以做出非常复杂并且种类繁多的动作，在游戏影像中我们看到的那位战士在空中跳到敌方的龙背上消灭敌人的那一段只是众多杀戮方法的一种，开发组承诺在最终的游戏当中玩家们将可以使用多得多的杀敌动作。



超壮观的空中飞跃！

▲驾驭飞龙可以利用PS3手柄的动作感应功能。

内在 更加隐秘的游戏情节

据开发组透露，他们将不会制作一个外表华丽内在空虚的花瓶。他们很清楚地意识到史诗级的大作不仅仅需要瑰丽宏大的场面，复杂到指头的动作设定，细微到风吹草动的物理引擎以及可以看清毛孔的精细画面，更重要的是这个游戏所蕴含的内容。主创人员透露说他们想在游戏中融入更贴近当今时代主题的矛盾冲突，在《龙穴》中，人们会看到熟悉的战争环境下的道德沦陷，宗教间的极端冲突，国家的政教分离统治，甚至全球变暖导致的灾难。在动作游戏中干掉成千上万的敌人是轻而易举的事情，而如何才能将这些现实中的问题融入到一款虚构的动作游戏当中，是制作组非常关注的问题。

体验 壮绝的飞龙大战

之前在TGS上公布的试玩版容量高达4G，可想而知游戏的正式版容量将有多大，难怪开发组一再强调蓝光光碟的伟大，而且据透露，当游戏正式完成后，开发组将继续投入到后续内容的制作，其中包括可供下载的附加内容的开发。

游戏刚开始玩家将进入空战教学模式，熟悉如何使用动作感应手柄来控制飞龙穿越一个个悬浮在空中的环，随后玩家要利用火球远距离击中敌方的飞龙，先利用摇杆锁定目标然后发射火球即可。当敌人的生命值较低的时候，玩家可以通过手柄与按键来组合实现一系列的必杀攻击。

当空战教学完毕之后，玩家将来到一个桥梁争夺战的战场，在屏幕上方将会出现一个敌我双方的力量对比条，玩家的任务当然是保持我方处于优势了，当杀掉空中的敌人之后，玩家便可以控制飞龙降落在桥上对敌人的步兵大肆杀戮了。



&3DM-SMV

▲整个试玩版的画面相当震撼，让人体验到了完全的次世代感觉。

www.plumbook.cn

Elebits エレビッツ

Konami | ACT
Wii
2006年12月2日
推荐玩家年龄：全年龄

对于这款Wii的首发游戏，从公布的第一天起，颇显另类的人物造型和让人一头雾水的新鲜玩法就给人留下了深刻的印象。随着发售日期的临近，官方也公布了序章三个关卡的实际游戏画面，如何在有限的空间内尽可能多地捕捉能源小精灵(Elebits)将是游戏的主要目的，在与这群可爱的小精灵追逐与嬉戏之间你将会体验到全新的游戏感受，只要善于发现，一切皆有可能。

文 晴天　美编 菲菲

捕捉能量之源 体验探索之乐

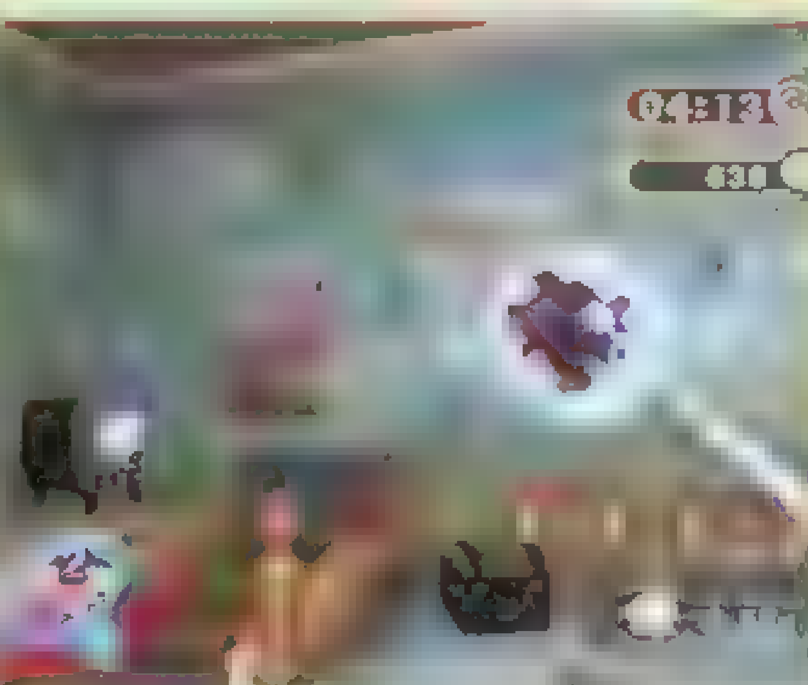
用Wii的手柄进行全面搜索







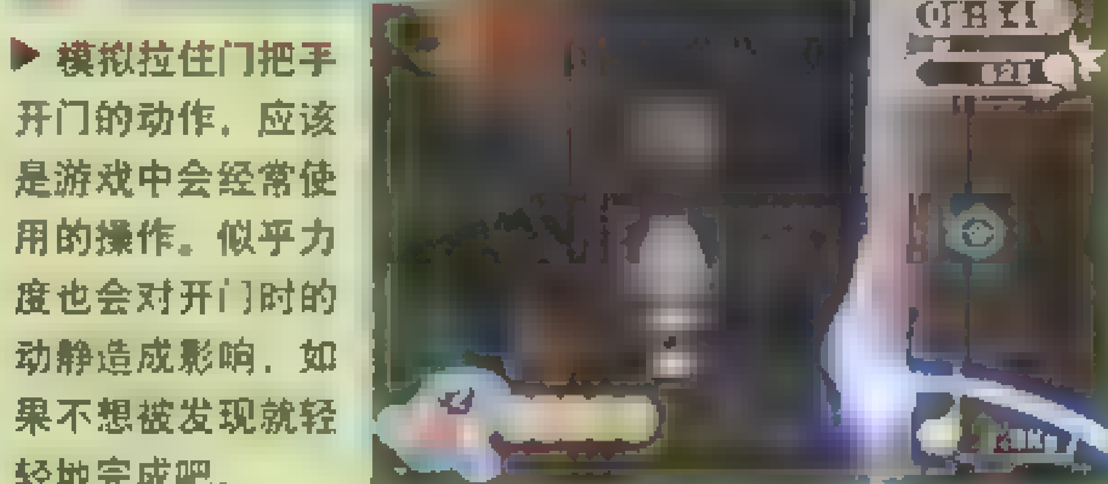
▲用这种方法可以轻松地打开橱柜的门，其中放置的芒果蛋糕看起来对小精灵的诱惑力可不小呢。



▲将悬挂在房间中心微型飞机的绳索拉长后放开会有明显的伸缩效果，捕捉橙色精灵的诀窍就在这里。

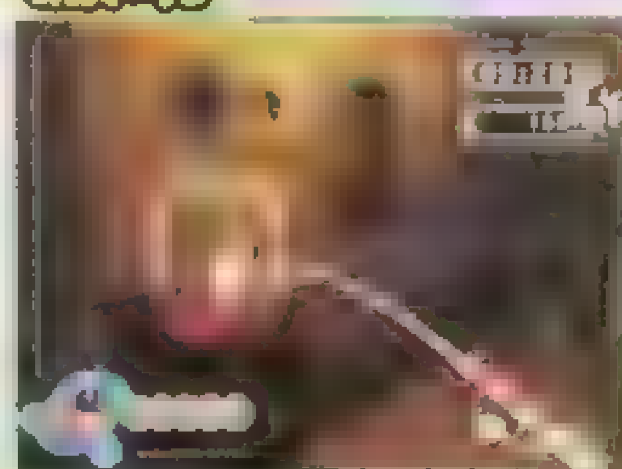
▶选定花瓶后做出这个动作就可以将它拿起来，这是探索精灵的最基本操作，尝试做出摇动的动作，隐藏得比较隐蔽的精灵也无所遁行。





▶模拟拉住门把手开门的动作，应该是游戏中会经常使用的操作。似乎力度也会对开门时的动静造成影响，如果不想被发现就轻轻地完成吧。

搬动 将右手柄向上直立



初期登场的精灵



高能量精灵

虽然体型很小，但却有过人的力量，可以帮助玩家搬动一些通常无法移动的物体。

绿色精灵

只要捕捉到它就能够为家中的电器提供电力供应，试试找找电源开关附近就会有不小的收获。



长长的耳朵可以当作翅膀来使用，捕捉的难度比较高，考验玩家的不仅仅是操作的准确性，更多的则是过人的反应力。

一起解开初期的谜题

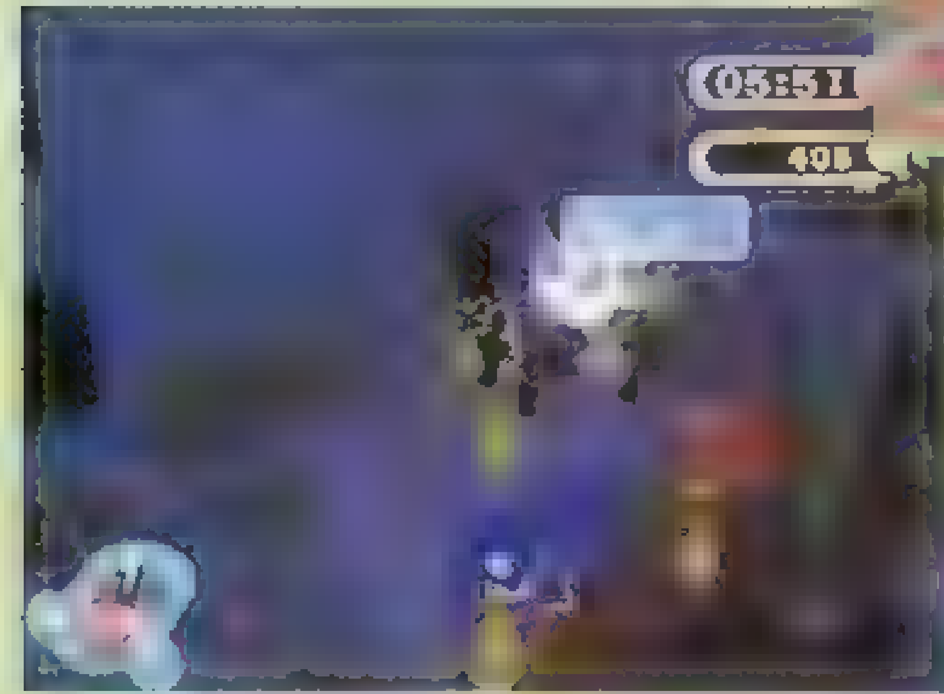
Stage 1 婴儿房

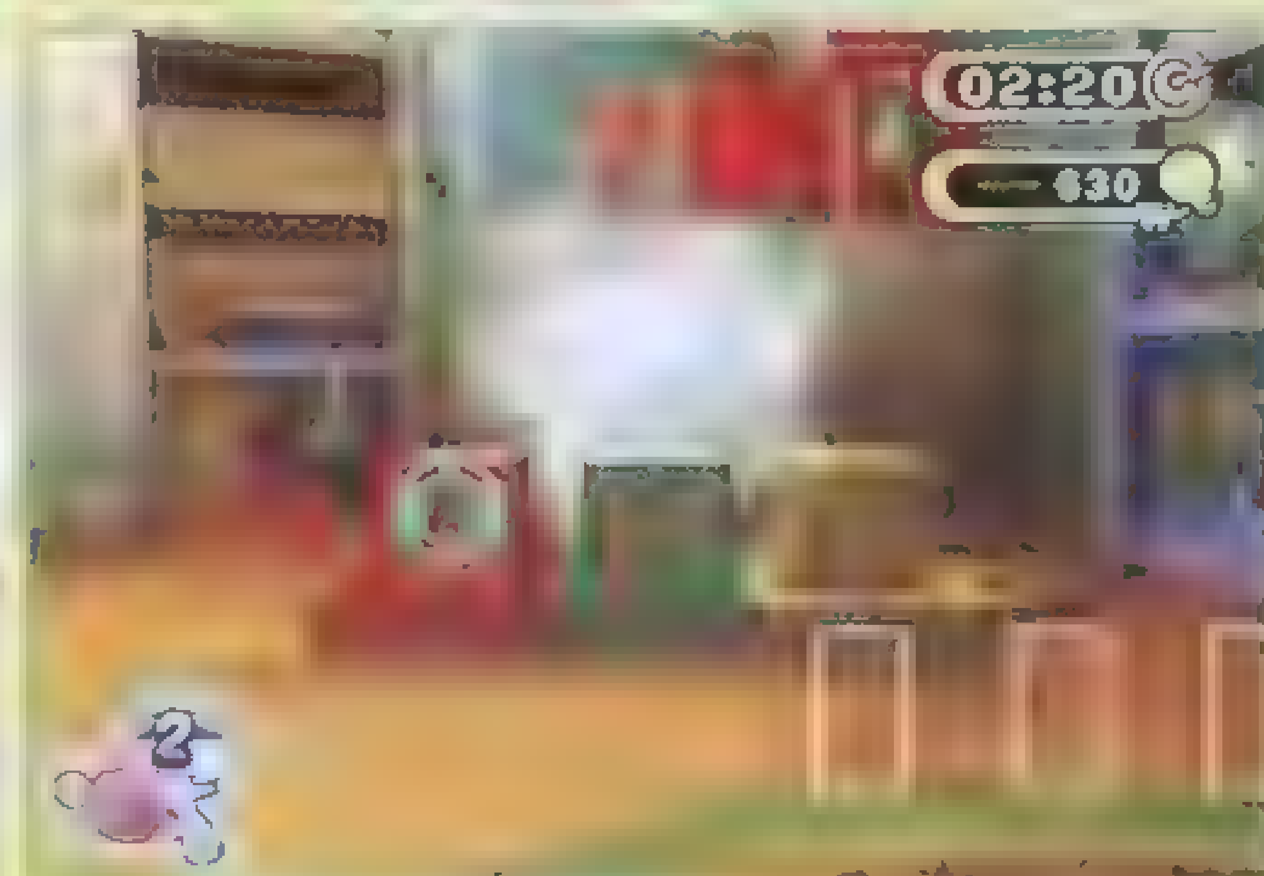
这里到处都是婴儿玩乐的细小玩具，对于天性调皮的精灵来说，这里就像天堂一般。到底小精灵们都隐藏在什么地方呢？



②翻开积木

翻开散落在地面的积木大量精灵果然不出预料的出现了，玩家是否能在它们逃离之前一网打尽呢？一定要及时出手才行。





①开灯

要想在一片漆黑的房间中捕捉精灵就需要先打开房间的照明设施以确定它们的方位，先找到开关再用手柄瞄准按下去吧。

Stage 2 洗手间

在看似平静的洗手间里其实隐藏着大量的精灵，但是环顾四周却是空空如也，到底它们躲藏在什么地方呢？



▲马桶应该是最可疑的地方，按下上方的冲洗按钮居然小精灵随着水流喷涌而出，看来它们嗜好的确比较特殊。

Stage 3 书房

从书架上不规则摆放的书籍就能看出此处一定被小精灵光顾过，躲藏在书本中间似乎不大可能，再尝试一下新的方法吧？



▲先将所有的书籍在书架上按顺序还原，难道会出现什么密道吗？千万不要忽略游戏中某些场景中的特殊设计哟！

©2006 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd

Wii　Atlus　ACT

カドゥケウスZ 2つの超執刀

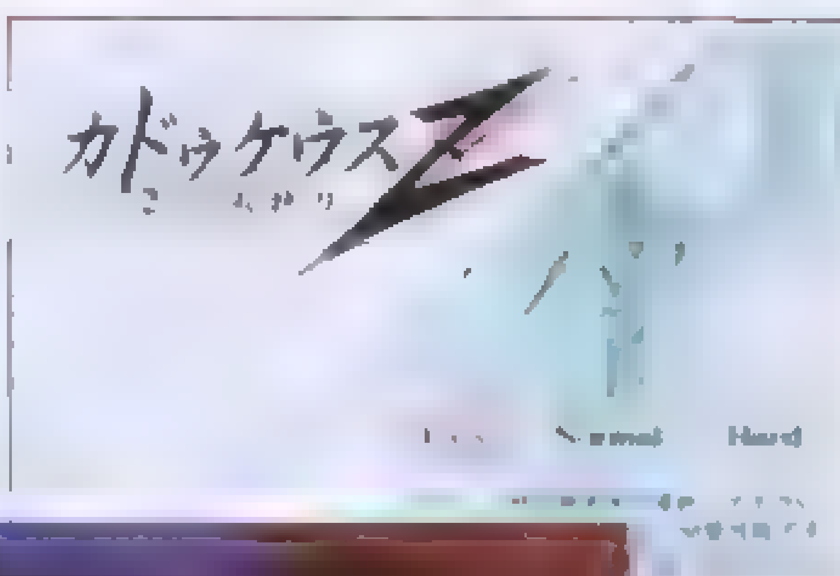
用超执刀阻止死神的降临

相信熟悉NDS上《超执刀》的玩家一定不会对本作感到陌生，利用NDS独有的触控笔来模拟手术的新形态动作游戏曾一度成为大家争相讨论的热门话题。现在，该系列的续作已宣布正式登陆Wii平台，标题中的カドゥケウス（Caduceus）所代表的正是希腊神话中医药之神手持的蛇型手杖，Z则代表着"终极进化"的含义，本期将会为大家公开本作的新增要素和主要人物，让我们跟随他们的脚步一起为挽救人类的生命而战。　文 晴天　美编 菲菲

故事背景

新要素　自由选择游戏的难度

为了照顾不同程度的玩家，游戏在每个章节都会提供难度的选择，虽然熟悉操作是老玩家的优势所在，但是手术中途众多的突发事件才是对玩家的真正考验，先尝试在简单难度下应对并掌握其中的技巧，那么在高难度中就会更加得心应手，因为能够正确并及时处理突发事件才能算是一名合格的医师。



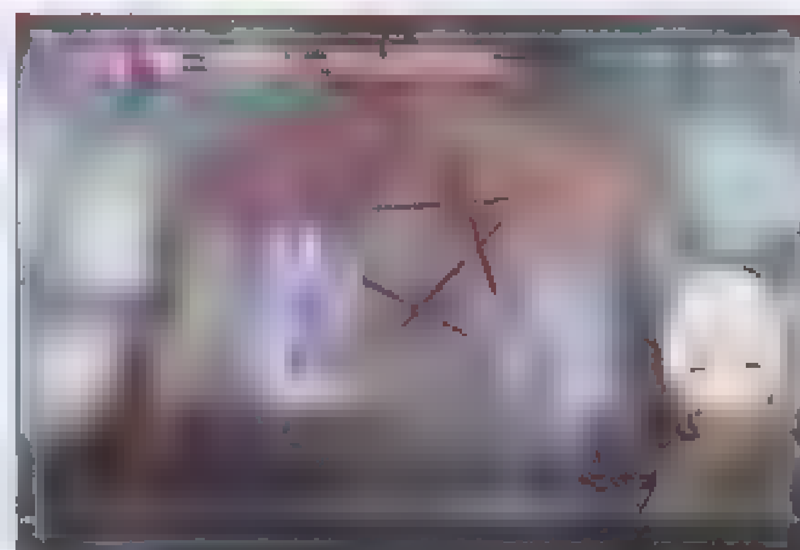
▲官方宣称HARD难度将会比NDS版更难，你有绝对的把握胜任吗？

此时尽显无遗　人类生命的脆弱在

▶HARD模式内病人体力的减少速度相当的快，短短的30秒相信对不少玩家来说都如同噩梦一般的存在。

新器具　心脏起搏器

如果在手术中途遭遇病人心脏突然停止跳动的情况，赶快用全新的医疗器械来应对吧，配合Wii手柄的独特操作方式，通过按下左右手柄上的对应按键，在适当的时间松手才会达到挽救生命的目的，如此感同身受的游戏方式，似乎只有在Wii才能体会得更加深刻。



▲使用心脏起搏器的要求相当高，玩家一个细微的失误都会造成极其严重的后果，香树也会不断在旁提点玩家接下来该做的事情，务必要沉着冷静的面对。

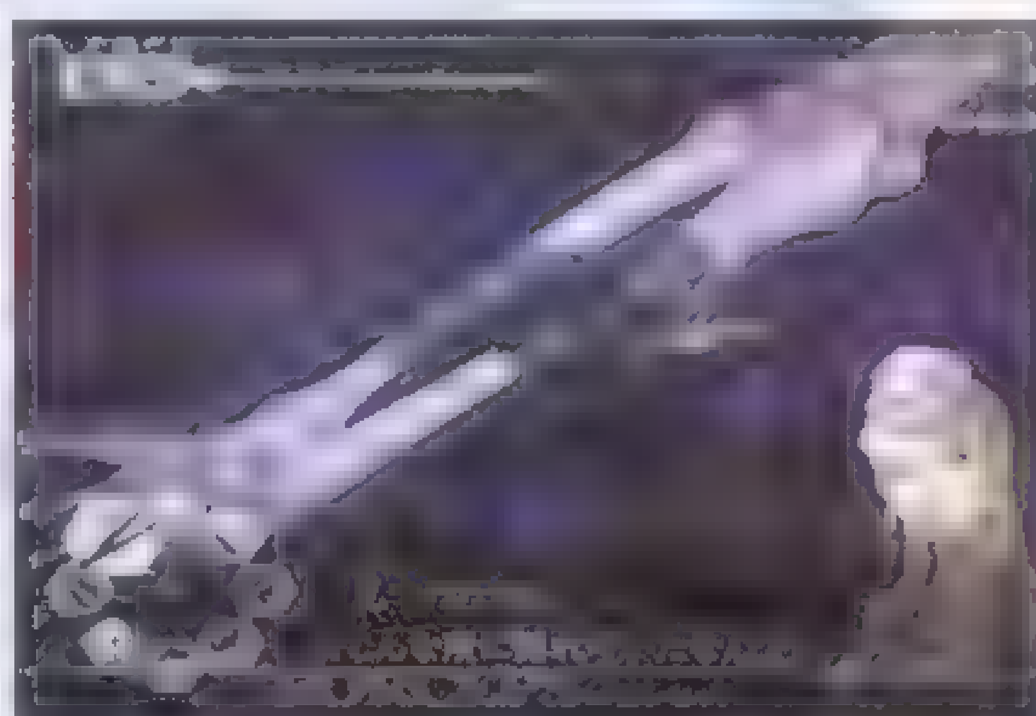
◀注意屏幕中心的弧型区域，当玩家按下按键后能量就会从左到右不断增加，到达绿色区域后立刻放手，这种迫在眉睫的感觉是很多动作游戏都无法企及的。

新手术　复杂骨折接合



此类手术的难点就在于完美地接合粉碎性骨折后的骨骼，利用特殊器具可以将残留在肌肉中的骨头碎片一块一块拼凑起来，是属于十分考验耐心和观察力的复杂手术，同时也要注意不要让碎片割破重要的动脉。

◀由于骨头的碎片是散落在肌肉中，所以它们的方向也并非按照接合时所需的方向排列，用Wii手柄翻转它们才能使手术顺利地进行下去。



▲图中为切开患部后所展现在玩家面前的情景，先把骨头的碎片收集起来再用仪器加以固定，绕过重要动脉进行接合操作才是最为稳妥的。

主要登场人物

女主人公　美罗·昌岛

北崎威一郎

沓卦真一

朝神さやか

©ATLUS CO.,LTD 2005,2006 ALL RIGHTS RESERVED.

www.plbook.cn

新作短波

主持人语

经典系列的重制和动画改编游戏在次世代的过渡时期出现的频率似乎是有增无减，各大厂商想在最后的黄金时期捞上一把的做法的确让人汗颜。不过也正因为如此，以往一些经典系列的不足之处也得到了很好的修正，真正在表现在玩家面前的则是更让人充满期待的全新体验，即使你不是某个系列的簇拥，你也完全可以把它当作一款全新的作品来看待，偶尔更换一下口味说不定就会有更多的发现。

本期除了为大家带来充满视觉冲击的美式动作外，一些在NDS上作出全新尝试的新形态游戏也将悉数登场，当然，PS3作品的信息补充计划也不可错过的。

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

FIRST LOOK

本期注目游戏



富豪街DS | TAB | NDS

NDS上的敛财总动员

深受玩家欢迎的“《富豪街》系列”最新作终于降临NDS，各具特色的游戏舞台搭配上个性丰富的角色将轻松与惬意的游戏基调贯穿始终，与最后胜利的结果相比，游戏更注重的则是其中的过程，如何巧妙地给对手制造陷阱或抓住机会“咸鱼翻身”才是游戏最大的乐趣。

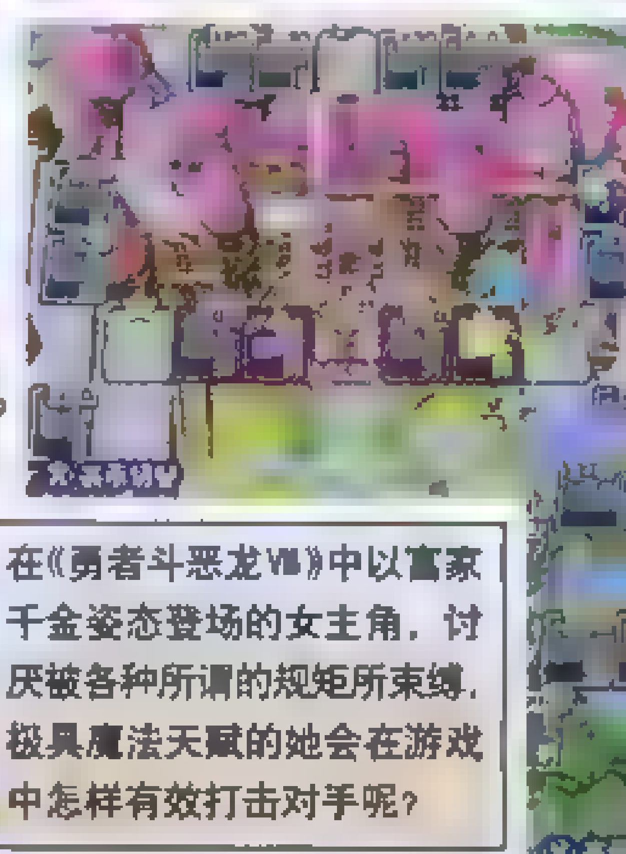
由于游戏的标题带有另一层含义，所以本作最大的明星除了风靡全球的马里奥兄弟外，在日本玩家中具有超高人气的《勇者斗恶龙Ⅷ》中的众多人物也将在游戏中与玩家进行亲密接触，无论你是其中哪个系列的FANS，相信都很难抗拒本作的无穷魅力吧？［文：晴天］



这对曾经化解过“蘑菇王国”无数次危机的难兄难弟时刻都充满着自信，不知道吃惯了金币他们在游戏中的敛财能力到底如何呢？



在《勇者斗恶龙Ⅷ》中以富家千金姿态登场的女主角，讨厌被各种所谓的规矩所束缚，极具魔法天赋的她会在游戏中怎样有效打击对手呢？



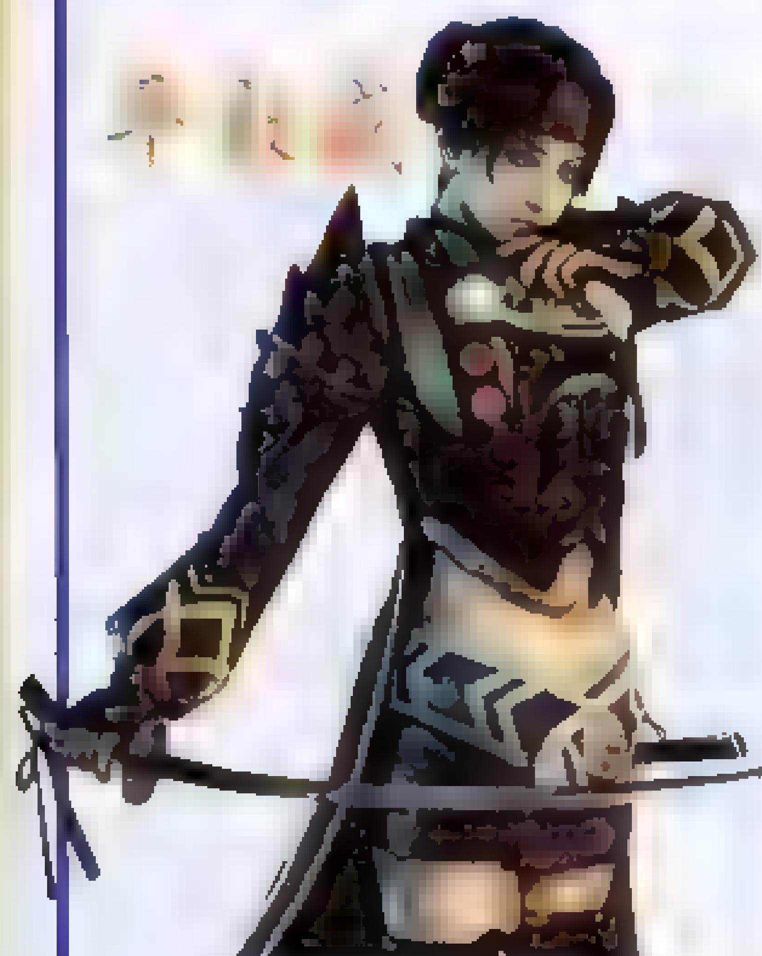
◀ 游戏初期就可以选择的城堡，要绕其走完一周可是很花时间的一件事情。

▼ 图中的魔神像也总有似曾相识的感觉，各位玩家还记得它吗？

PS3首发关注作品，发售前最终报道！

源氏 神威奏乱 | ACT | PS3

GENJI 神威奏乱 SCE 日版 预定2006年11月11日



平敦盛是日本历史上有名的美男子，同时也是著名的乐师，织田信长最喜爱的“人间五十年”相传便是由他所创。他在一之谷战役中被俘，最后主动求死，结束了自己年轻的生命。在游戏中平敦盛是一位冷静沉着的美女，故事便是从她夜袭平氏而开始的。虽然史实中他没有什么武功，但在游戏中里她可是一名难缠的敌人。



多姿多彩的攻击技巧

本作目前已公开了3名可操纵角色，他们可以各自装备2种不同的武器。武器通过强化可以获得攻击力上升等附加效果，而根据装备的武器不同，角色可以使用的技能也会发生变化。对于动作游戏来说，一个实用的技巧往往会比单纯增加攻击力还要实用，所以这个系统是非常值得期待的。



［文：纱迦］

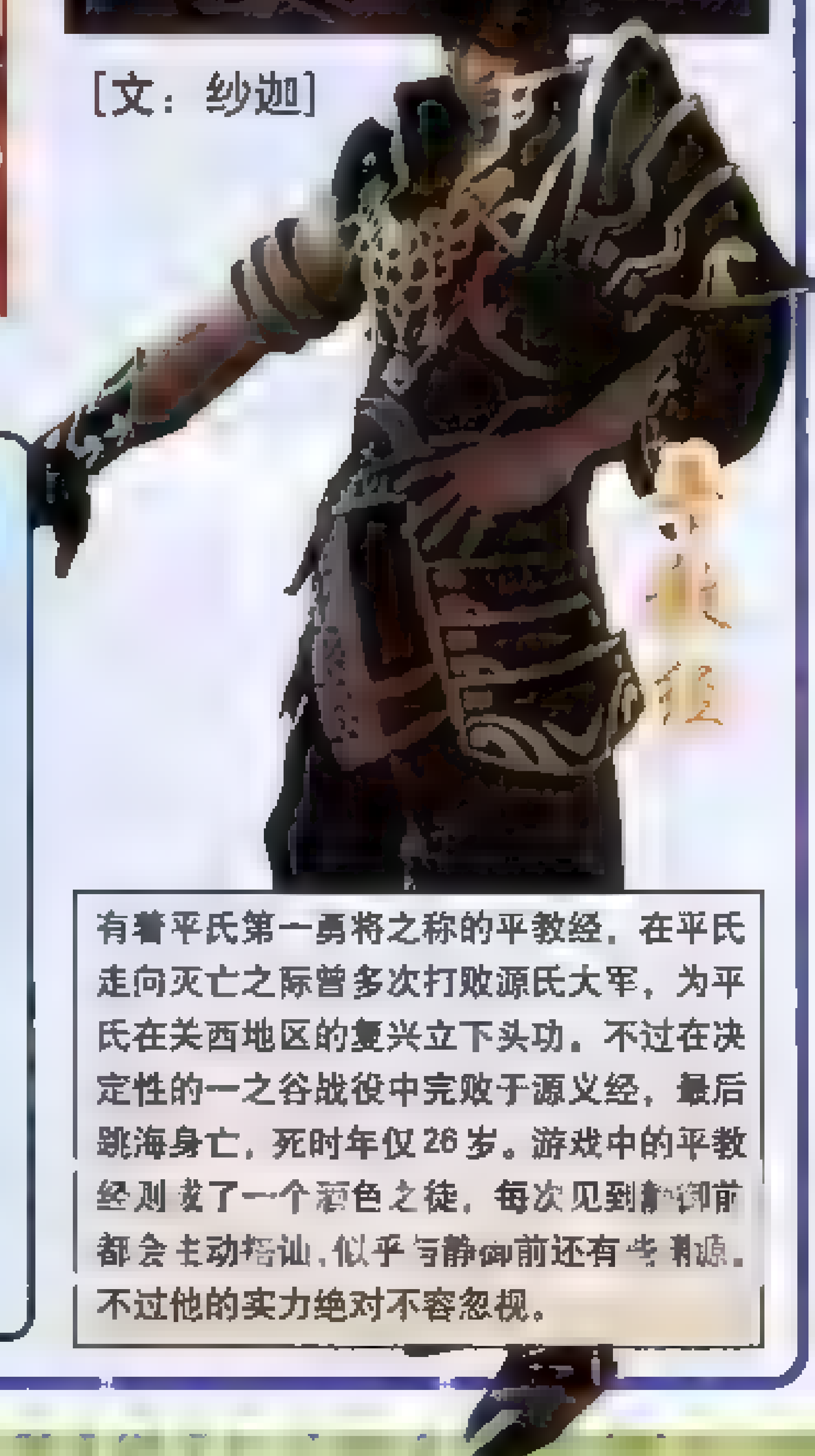



▲弁庆的两种武器是棍棒和仁王棍，棍棒可以施出众多大范围攻击技巧，仁王棍则拥有一些珍贵的空中技巧。

户田惠梨香为《源氏》献声！



前作的静御前是由香椎由宇配音的，由于静御前在游戏中并不能使用，所以游戏推出之后没有引起什么反响。本作中静御前一举升格为可操纵角色，其地位有了显著的提高，为此开发商竟然找来了拥有极高人气的户田惠梨香来为静御前配音。户田惠梨香1988年8月17日出生于日本兵库县，自出道以来出演过多部日剧，凭借邻家女孩的形象俘虏了众多观众，其最新作品是《死亡笔记》电影版。据SCE表示，游戏中的静御前是一名勇敢而且聪明的女性，凭借户田惠梨香的出色演技必定能让玩家留下深刻印象



有着平氏第一勇将之称的平教经，在平氏走向灭亡之际曾多次打败源氏大军，为平氏在关西地区的复兴立下头功。不过在决定性的一之谷战役中完败于源义经，最后跳海身亡，死时年仅26岁。游戏中的平教经则成了一个好色之徒，每次见到静御前都会主动搭讪，似乎与静御前还有些渊源。不过他的实力绝对不容忽视。

半条命2：第二章（暂名） | FPS | XB360

集系列五款作品于一身的全新大作！


▲这个外形奇特家伙到底是什么身分呢？还有他下面的那根奇怪的物体，真是太猥琐了。

“《半条命》系列”新作在家用机上的登场肯定会为众多的FPS爱好者带来莫大的惊喜吧，除此之外，为了使新玩家能够了解到“《半条命》系列”的完整内容，这款新作中将同时包含《半条命2》、《半条命2：第一章》、《半条命2：第二章》、《半条命2：入口》、《半条命2：团队要塞2》等五部作品。借助次世代主机的强大机能，这部经典系列一定会为玩家带来惊心动魄的感官享受。

除了紧张的动作部分之外，本作中还加入相当多的解谜成分，这点将在《半条命2：入口》中表现得淋漓尽致。如何运用好“门枪”是游戏的关键，你必须使用门枪在墙上打开一道道通路，然后不停地寻找最终的出口。在《半条命2：第二章》中还使用了一些新的技术，使游戏带来的视觉冲击又上了一个层次。［文：小白龙］


▲异常壮美的场景给人带来一种莫名的感动。


▲造型奇特的一把枪，难道就是所谓的门枪吗？

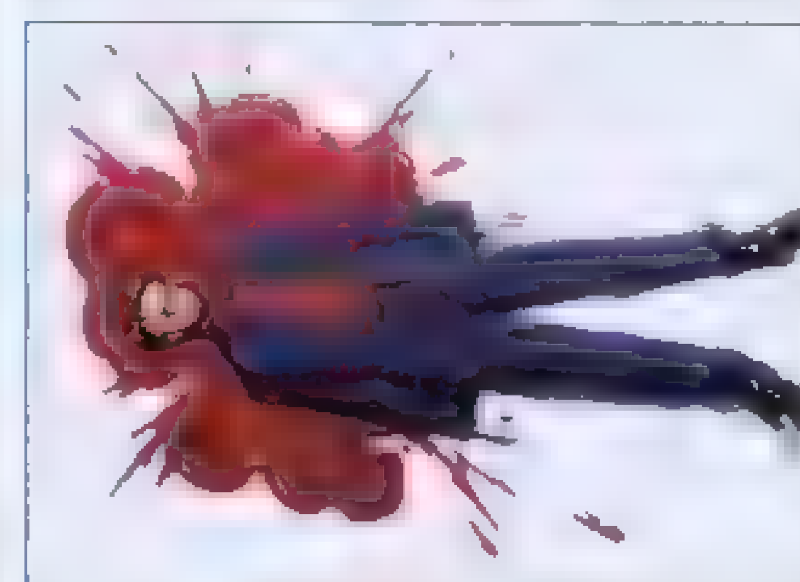
名侦探福音战士 | AVG | PS2

世纪末的真相只有一个！



虽然这个故事里有碇真嗣，有明日香，有EVA初号机，有AT-Field，有同步率，但这个世界里没有“使徒”，出现在《名侦探福音战士》里的是一群叫“死徒”的家伙。NERV特别搜查科搜查官碇真嗣为了调查第三新东京市出现的谜之杀人魔“死徒”而来到这个奇怪的城市，可就在他刚刚踏入第三新东京市时，“死徒”来袭……究竟这个杀人魔有什么邪恶的力量，竟然让这座摩登都市陷入恐慌，搜查官碇真嗣将为你揭开谜底！

玩家扮演的碇真嗣将在第三新东京市中寻找杀人狂魔“死徒”的蛛丝马迹，据制作公司透露，游戏除了将再现动画中的一些经典场景外，第17使徒渚薰海将驾驶着新型EVA机型登场。另外，游戏中“同步率”和“AT-Field”也将作为关键词登场。好吧，我承认我不知道BROCCOLI将怎么把一个侦探故事写出《新世纪福音战士》中世界末日的风味，不过鉴于《EVA》的影响力，加上这么天马行空的剧情，是个FANS都应该去看看在《名侦探福音战士》中发生了什么。［文：雨滴］


▲碇元渡死亡，让我们猜猜是“使徒”干的，还是“死徒”干的吧……

K-1 WORLD GP 2006 | FTG | PS2

带你体验K1格斗大赛的刺激！


▲不断攻击要害部位能更快地击倒对方。

“K-1”是目前日本国内最具影响力的搏击比赛，它凭着前卫的理念和极高的表演性在世界范围也颇受欢迎。本作就是D3 Publisher取得了大量官方授权后为广大格斗迷推出的一道盛宴。

本作最有特色的系统就是“局部伤害系统”，受到攻击的部位会随着伤害的累积受到影响。比如肩部受到攻击，出拳的速度和攻击力就会大大下降，腿部受到攻击，步伐的移动会受到影响。玩家可以通过这个系统有效地牵制对手。新的“耐力系统”杜绝了一味猛攻的无赖打法，在本作中没有策略胡乱攻击只会使自己的体力更快地消耗。在“K-1传奇模式”中玩家可以培养自己设定的选手，通过训练、比赛在10年的职业生涯中不断晋级直到最后夺取K-1比赛的冠军，选手退役后还可以选择将能力继承给新选手。［文：ACE飞行员］


▲受到攻击的部位会出现不同程度的红肿淤青。

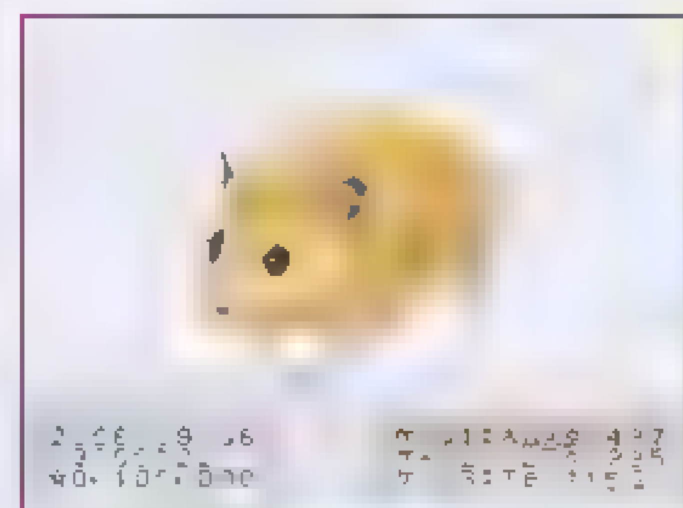

▲游戏的比赛规则同K-1格斗大赛一样。

与仓鼠一起生活 | SLG | NDS

可爱的小仓鼠来陪你了！

繁忙的工作和学习是不是剥夺了你想养一个可爱小宠物的权利呢？没关系，只要你有一台NDS，就可以把这些小家伙们带回家了。随时打开你的NDS，轻点几下触摸屏就可以观察和照顾它们。

游戏中收录了4个种类近100种毛色的仓鼠，玩家除了可以通过触摸屏触摸、使用麦克风呼唤仓鼠，游戏还为你提供了200多种小道具让你可以亲手为仓鼠设计它们小屋。在照顾仓鼠的过程中还可以获得一定的奖励，你可以用这些奖励去商店为仓鼠的小屋添置更好的道具。游戏中可以同时喂养两只仓鼠，随着游戏的进行还会随机发生比如邻居带着仓鼠来做客等各种各样有趣的事件。如果你喂养得当，最后小仓鼠还会生出小宝宝，说不定这样获得的小仓鼠的颜色还是商店中买不到的哦。［文：猫大］




◀咱们的小乖乖可是从来都不挑食的，按照自己的方式喂养它吧！

▼要做健康的鼠鼠就要多运动。




▲▶毛色越漂亮的仓鼠价值也就越高，各位玩家真的舍得卖掉它们吧？

魔术大全

ETC NDS

任天堂的创意可谓层出不穷，在经过了“脑力训练”和“生活常识”等多种尝试后，以平时大家颇感神秘的魔术为卖点的新形态游戏《魔术大全》即将在NDS推出。

既然称作《魔术大全》，游戏的内容自然也经过了任天堂的严格把关，游戏中所出现的众多魔法教学都是由专业的表演师亲自传授，并且为了针对不同的场合，游戏还将“单人魔术”和“合作魔术”进行了区分，只要玩家用心地按照其中的步骤反复练习，相信无论是与家人聚会还是和朋友同乐都会让你成为众人所关注的焦点。除了魔术训练以外，游戏中还提供了通过扑克来进行的占卜的趣味游戏，在占卜前先输入自己的血型和星座，然后如实回答电脑所提出的问题，那么最后的结果就会展示在玩家面前。 [文：晴天]



▲在五张扑克中选择其中一张，这似乎是某种魔术惯用的开场。▲用手指向你希望吹灭的蜡烛，接下来会发生什么事情呢？▲利用扑克进行占卜的游戏，在好友面前出尽风头的保留节目。

啪啦啪啦啪

MUG PSP

SCEJ 日版 2006年12月7日

享受音乐 享受生活

不知道各位玩家还记得1996年在PS上推出过的节奏游戏《啪啦啪啦啪》吗？如今它的同名作品即将登陆PSP，相信凭借PSP强大的机能，游戏的素质一定不会让大家失望，下面就让我们来看看转战掌机平台的本作究竟会带给我们怎样的游戏体验吧。


▲游戏的画面充满了街头涂鸦的感觉，相信游戏中的Hip-Hop音乐一定不在少数。

本作的操作和前一作并没有太大区别，在适当的时机按下PSP对应的按键，我们的主人公就会随着音乐翩翩起舞，并且为了让更多的玩家体验到本作的独特之处，只要你的朋友拥有此款游戏，那么通过两台PSP的联机，你就可以获得游戏第一关的的体验版作为购买时的参考。


▲你能在朋友的面前跳出最炫的舞步吗？赶快用行动来证明吧。

游戏核心的“音乐”部分也可以从本作的官方网站下载到对应游戏中5个舞台的最新曲目来丰富游戏的内容，如果玩家希望将美妙的音乐和朋友一起分享，大可以邀请3位好友一起进入专门对应PSP联机功能的“对战模式”中一较高下，在此模式中，屏幕的右侧会显示出其他玩家的分数和游戏画面，并且排名也会根据游戏的进度进行实时的更新，希望在朋友面前一显身手的玩家一定要多多练习才行哦。 [文：晴天]

宿命传说

RPG PS2

臣服于命运还是摆脱命运的束缚？

自由组合技能的“连锁量”系统


▲如果停止攻击的话，CC槽是会恢复的。

迄今为止的《传说》在战斗时技的连携一般都是“普通攻击→特技→奥义”这样的顺序，但是在PS2版的《宿命传说》中会有一些变化。游戏导入了“连锁量(Chain Capacity，以下简称CC)”这个系统，所谓CC就是连接攻击的能力，有数值显示，这个系统的最大特色就是技可以随意组合。CC消费量根据攻击方式有不同的设定，比如通常攻击是1，特技是2，奥义是3等，技越高级消耗也就越大，而玩家与同伴间如果时机掌握准确形成无限连击也不是不可能的哦。

利用守护者的力量强化道具

本作中还加入了一个新系统那就是“重铸”系统，这是使用游戏世界中重要能源透镜，然后利用守护者的力量将道具强化的系统。能够重铸的道具包括除守护者以外的武器、防具、宝石、宝石素材等，利用这一系统我们可以打造出不亚于或者比守护者更强的武器防具。


▲重铸系统可以打造出很多强力的武器防具。

便利的食料袋


▲食料袋的加入让料理系统变得更加实用了。

在原PS版中的食料袋系统这次也有所增强，料理一直是系列的特色，在本作中食材会先放进食料袋中，战斗结束时就可以自动制作料理了，而这次料理不仅在战斗后，战斗时如果满足条件的话也会自动使用料理，看来料理的实用性又提升了一个档次。 [文：邪魔天使]

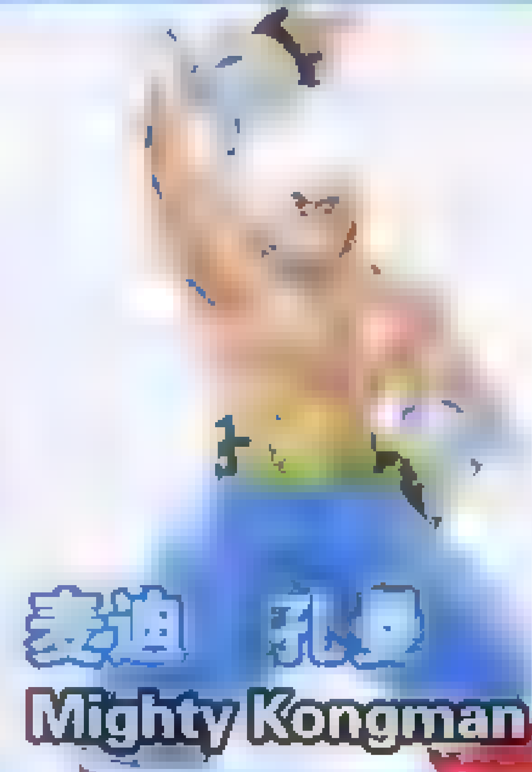
令人怀念的同伴



乔尼 Johnny Shiden

声优：[illegible]

生活在位于塞因加尔德王国东方岛国水之威尔的男性，以吟游诗人的身份出现在斯坦面前，自称“小丑乔尼”。性格捉摸不透，虽然看起来很轻浮但却很有洞察力，经常说一些有深层含义的话。



麦迪 Mighty Kongman

声优：[illegible]

斗技场的冠军，身体强壮的肌肉男。在费兹加尔德无人不知麦迪·孔曼，在人们心中有很高的人气。虽然擅长各种武器，但他并不使用，最擅长格斗技，身手敏捷。性格豪放磊落。



切尔西·汤 Chelsea Tone

声优：[illegible]

伍德罗的弓术师傅艾尔巴·汤的孙女。性格开朗，单恋着伍德罗，梦想有一天能成为一个淑女，因此总说出一些大人语气的话让周围的人大吃一惊。

冬季的恋歌！经典恋爱游戏降临PSP！

SNOW 携带版 | AVG | PSP

SNOW ～Portable～ | Prototype | 日版 | 2006年12月21日

《KANON》、《SNOW》、《AIR》，这些名字对于关心GALGAME的玩家来说已经成为了至高无上的一种存在。而现在，作为PSP移植计划的一部分，《SNOW 携带版》即将于今年12月21日与所有期待她的玩家相会。



游戏历史

与其他几作经典相比，《SNOW》真的可以用跌宕起伏、波澜壮阔来形容。2003年1月，Studio Mebius在PC上推出了名为《SNOW》的美少女恋爱游戏，由于游戏无论画面、人设还是剧情，素质都实在是太高了，因此几次追加生产但还是供不应求，更成为了玩家间的争相谈论的话题。为了满足家用机用户的强烈要求，同时更提升公司在TV玩家间的影响力，2003年9月以及2004年2月分别推出了增加新要素的DC版和PS2版。由于这两个版本不仅增加了丰富的内容，同时更是全语音版，在PC玩家的强烈要求下，今年9月29日厂商推出了综合了DC与PS2版新要素的《SNOW ～Plus Edition～》，这种由家用机到PC的反移植在GALGAME界确实是非常少见的。



▲PSP的画面效果绝对令人放心。

新作特色

本次由Prototype公司制作《SNOW 携带版》其主线内容是基于2003年发售的《SNOW》再制作的，除了保持游戏原有风格不变外，还新增了PSP版独有的原创要素。游戏仍然采用全程语音，而PSP版更是请来了川澄绫子（配雪月 澄乃）以及池泽春菜（配北里 しぐれ）等著名声优为游戏中的角色重新配音。除此之外，游戏的初回版还将附带一张特典DVD，内容不仅有制作人、声优的访谈，更收录了重新编辑的DVD OP，FANS可要注意了！　［文：十六夜］

故事简介

古老的村庄被常年的积雪所包围，这使得进出村庄变成了一件相当困难的事情。某一日，主角接到了堂姐的来信，信中希望他能利用假期的时间再回到村庄探望，同时来自己经营的温泉旅馆“龙神天守阁”帮忙。

主角沿着山路艰难地向村庄走着，然而突如其来的落石事故使主角身负重伤，一时昏死过去。当他再次醒来的时候发觉自己已经躺在了堂姐经营的“龙神天守阁”，然而究竟是谁把自己从死亡线上救了回来，这一点主角完全回忆不起来了。由于身上有伤，主人公暂时在旅馆里过起了平静的生活，然而在那段日子里，原本已经遗忘的记忆开始逐渐在主角脑海中苏醒……



童话枪手 小红帽 | PUZ | NDS

用脑力挑战可爱的极限



本作改编自为了拯救现实与童话世界，“四叶骑士团”的少女“小红帽”奋斗历程的同名动画，虽然游戏中充满了各种有趣的谜题，但是对于某些玩家来说，800种以上的换装道具才是真正的卖点。

游戏中最初会提供13个剧本供玩家选择，其中的谜题会使用类似于拼凑轨道的玩法来进行。NDS的上下两个屏幕会分别显示两个看似相同的地图，使用触控笔点击下方屏幕的轨道方块，那么它就会和上屏相应位置的方块进行交换，如果被交换的方块中存在道具，那么玩家就可以获得一些特殊奖励（某些换装道具可以直接获得，或通过累计得分在过关后由系统奖励）。当然实际游戏中的解谜并不仅此而已，如何让下屏的女主人公避过路上的怪物并到达终点才是玩家需要做的事情，如果只为道具而交换方块，那么迎接玩家的必然是失败的结果，并且之前累计的奖励都会前功尽弃。　［文：晴天］



▲路上的怪物可是不好惹的，要知道“鱼与熊掌，不可兼得”。



▲打扮的时间到了，你的穿衣风格是什么呢？

彩虹六号：维加斯 | FPS | PSP

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | Ubisoft | 美版 | 2006年12月5日

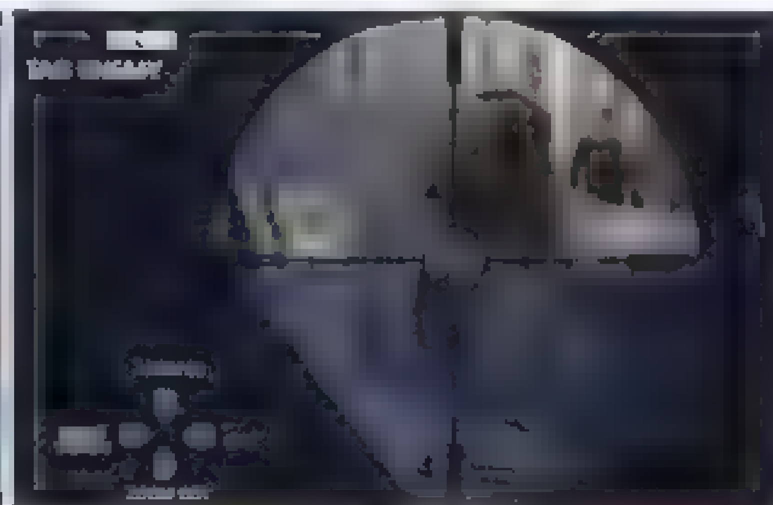
做特警要低调……

作为一款反恐题材的游戏，虽然这款PSP版的《彩虹六号：维加斯》与其他平台上的版本取的是同一个名字，但是这款掌机版的游戏还是有一些新内容的。本作中的故事情节与X360以及PS3版上的故事相对应，而且玩家可以扮演一些新的角色。

在单人游戏部分，玩家将从两个角色的角度出发来感受整段故事，这两名主角分别是突击高手布莱恩以及狙击手肖恩。游戏视角将从第一人称和第三人称视角之间进行经常的切换，而玩家操作的人物也将在这两名战士之间进行切换。此外，多人模式还将支持最多六人的联机游戏，喜欢反恐游戏的玩家可不要错过这款游戏哦。　［文：小白龙］



▲居高临下寻找猎物，看起来恐怖分子显得好小啊。



▲用瞄准镜锁定对手，愿你的灵魂安息吧。



▲平时要尽量隐蔽好，绝对不要贸然行事。



▲不小心被敌方发现了，得再低调些才可以哦。

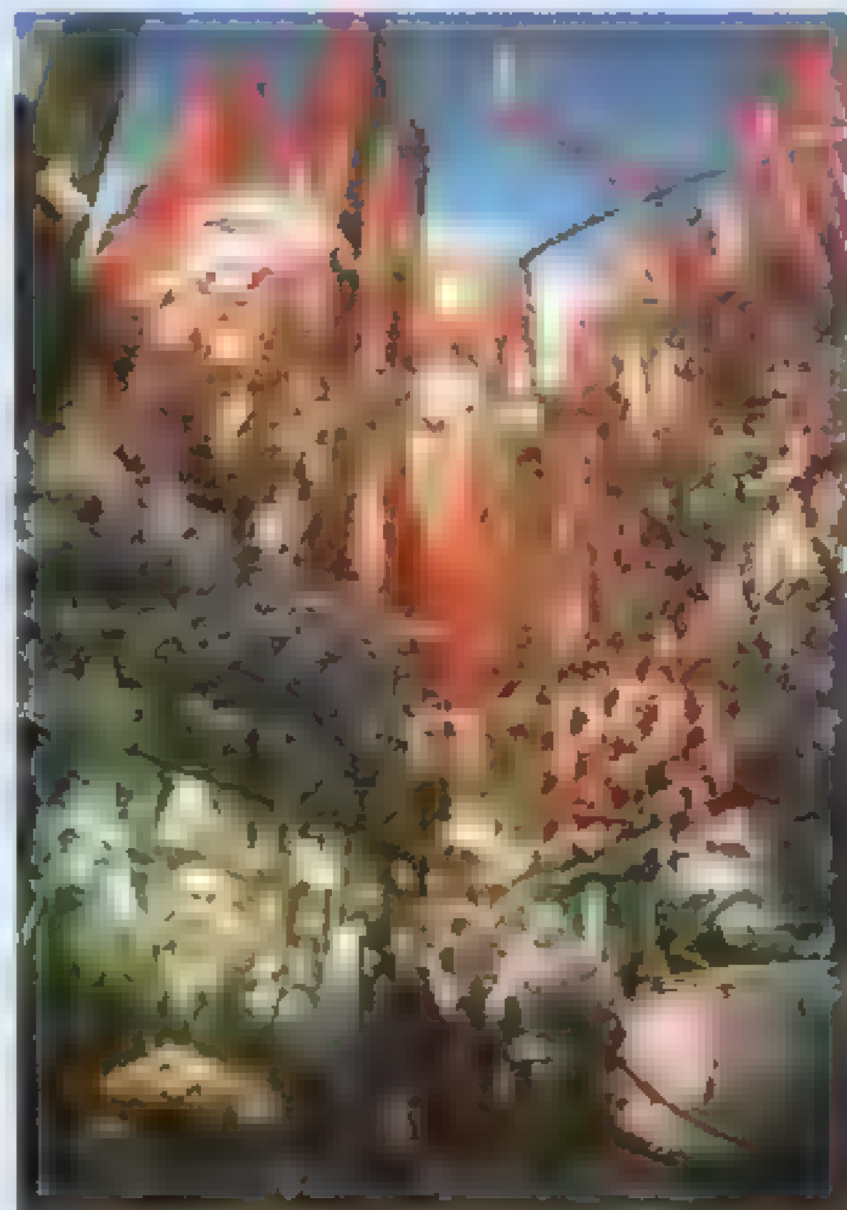
游戏音乐让我说

在玩过诸多游戏后，有没有那么一个旋律总是能拨动你的心弦？无论何时何地，每当旋律响起的时候，总能让你回响起游戏中的经典画面和那刻骨铭心的感情。一首好的游戏音乐，不是脱离于游戏而存在的，它蕴涵在游戏之中，与每一个画面结合在一起。也许一开始根本感觉不到他的存在，但在游戏通关后那个旋律却在脑海中久久挥之不去。对小编来说，那些旋律是让自己最为难忘的呢？

回忆的碎片

《最终幻想XII》背景音乐《白い部屋》

我们总被回忆所困扰，被回忆所侵蚀，为回忆所心酸，因回忆而幸福，但是没有人能将回忆描绘出具体的形态。我们时常陷入回忆，有时努力忘却回忆，更多的时候情不自禁因为回忆偷偷发笑，色彩如此斑驳，形状如此多变，只是试图概括就已经困难异常，但是在《最终幻想XII》这个游戏中，在一曲《白い部屋》中，就仿佛自己也置身于游戏中那片白色空间，一切困惑的、踌躇的、模糊的事物随着阳光的流泻异常清楚起来。



在白色的房间里带着太多回忆，手持鲜花的少年站在阳光流淌进来的窗口怅然望着被窗户格子分成许多碎片的天空，不知所措。曾经唯一的亲人就在这里道出自己的失落和不甘，曾经热爱的生活就在这里骨然坠落成一片模糊。红色鲜艳的花朵在朝阳的照耀下慢慢散落，许多思念终于化成点点星光，流入空中不见。带着悲凉和哀叹的乐曲正如崎元仁最擅长表达的那样，把幻想世界里的无奈现实体现得淋漓尽致。随着逐渐低落下去的旋律，不可避免地陷入到心情沉重的情绪中去。只有到了最后，当一切往事都成为不可逆转的怀念，心中对于死者和亲人的思念，才会慢慢沉淀下来，成为永恒的印记吧？

悲伤之中，但愿爱和坚强依然与我们同在。

献给胜利者的颂歌

《最终幻想VIII》主题歌：《EYES ON ME》

同样一首歌曲，在不同的环境下听，会有不同的感受。作为《最终幻想VIII》的主旋律，由王菲演唱的《EYES ON ME》在游戏中可谓无处不在。印象最深刻的是，下级军官拉格纳在战争中又一次死里逃生后，来了德林的酒吧里倾听他深爱女孩的歌声。不过那个时候的《EYES ON ME》只是一个淡淡的旋律而已。。《最终幻想VIII》中第一次听到《EYES ON ME》，是在第3张碟中男女主人公控制了飞空艇后。老玩家一定记得，在飞空艇有很多强力的敌人，这些敌人必须按照一定顺序去打才能完全消灭，不然永远也杀不干净。当时纱迦的队伍能力不足，又没找到其中的规律，结果在那里全灭了好几次。可恨的是在进入飞空艇之前还有约20分钟的剧情，所以在这个地方纱迦浪费了整整一个下午。后来总算找出了其中的规律，将敌人全灭之后进入控制室，男女主人公便拥抱在一起，此时宛如天籁的《EYES ON ME》在我耳边响起，令久战疲惫的我顿时有如醍醐灌顶一般。



不过聪明的玩家不知道有没有发现，其实整首《EYES ON ME》的歌词都在讲述着拉格纳与朱丽娅的爱情故事，在第一段歌词里有这么一句——You'd always be there in the corner, Of this tiny little bar。看来不仅拉格纳对朱丽娅念念不忘，这个身穿红衣的女子也早就发现每次自己唱歌的时候，在酒吧的角落里总会有那么一个人在默默地看着她。只可惜造化弄人，两人最终还是没能在一起。

在鲜血中绽放的鲜花

《跨越我的尸体》主题曲《花》

如果人的一生只有两年的生命，你会选择做什么？碌碌无为的荒度一生，还是在死亡的恐惧中等待它的降临？但我不会，我会拿起手中的武器，与命运进行抗争！即使生命只有昙花一现，但只要它曾经绽放过，就是最灿烂的人生。还记得第一次拿过《跨越我的尸体》游戏盘的时候，就被游戏的封面所震撼。在游戏的封面越来越绚丽的1999年，它的封面只有一个稚嫩的孩子和一双空洞的眼睛。“命运”在这个游戏中显得是如此地无奈，从一开始伴随着树原凉子幽怨的“花，花，どんな花”低声吟唱开始，我只能操纵着手下的家族一次次地为了破除“生命只有两年”的诅咒奋不顾身。看着只有两年的生命在自己的手中一次次消亡，曾经想过放弃这个游戏，逃离它为玩家准备好的“破灭”的宿命，但冥冥中，那幽怨的“花，花，どんな花”在心中响了起来，即使知道自己的生命无法与其他的相比，只有那么短短的一瞬间，但只要勇敢地绽放开来，感觉到自己的生命在命运之轮上擦出了火花，那就足够了。于是，我忍住了看着勇者们一次次奔赴死亡时的悲哀，反复聆听着见证着他们生平的主题曲《花》。在将游戏的最后的BOSS朱点童子送上西天的那一刻，《花》的旋律伴随着诅咒的解除而再次响了起来……那一刻的感动，无法用笔墨去形容。





▶《跨越我的尸体》的音乐原声集中就有许多曲子由钢琴弹奏的。

PS：《花》的歌词早于1979年就完成了，而曲子则在1996年的时候才做成，整首歌是由树原凉子亲自完成。说起树原凉子，她毕业于武藏野音乐大学器乐学钢琴科，目前日本音乐教育界的著名人士，著有多本教授钢琴技法的书。在《花》中我们可以听到她纯熟的钢琴演奏技法。

幕末的浪漫天籁

《樱大战3》片尾曲《未来》

音乐不是孤立存在的。当它和周围的景物、环境、气氛，乃至人的感情交融在一起的时候，音乐就有了新的力量，有了更广阔的空间。“车站送行”这幕剧情虽然老套，但却不会因为时光的流逝而显得乏味与沉寂。如果让音乐作为点缀，那一切都会变得有生机、有韵味、有感情。自大神一郎登上火车的那一刻起，音乐的旋律便悄然而至。玩家的视线被画面中播放的往事所牵引，心跳的频率也随之与音乐的节拍逐渐吻合，这几乎已经让人确信地认为代替时间的就是音乐，代替感动的就是歌声了。在所有能够感受到的地方，都充满了音乐幻化成的人物、景色，甚至是一个生机勃勃的未来……



音乐让我说

诺基亚音乐手机

NOKIA
Connecting People
诺基亚

- 专属音乐操控键，完美音乐轻松体验
- 内存多至 1500 首乐曲，动感随身 *
- 蓝牙、USB2.0 等全面数据连接，音乐分享更自由
- 内置数码相机，定格动感生活

更多音乐体验，请至诺基亚音悦汇 www.music.nokia.com.cn

NOKIA Care

* 实现最大存储容量需再购买额外存储卡，以 2G 的最大存储容量，按 eAAC+ 存储格式计算；5500 最大支持 1G 存储

许可证号 00-7491-069358 00-7491-069357 00-7017-069094 00-7492-069267 ©2006 诺基亚公司。

Sport

www.plumbook.cn



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS RIVIEW

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×1 热血推荐×3 栏目主持 ACE飞行员

相对于前段时间的萧条期，本期的黄金眼可谓丰收了。首当其冲的当然是《分裂细胞 双重特工》，虽然每个编辑都给出了很高的评价，但不得不承认，游戏在玩法上的突破已经相当有限，流程偏短已经成为一个很普遍的情况。厂商为了压缩游戏的开发成本，在保障游戏水准的情况下，不得不以牺牲游戏流程为代价。Rockstar最新力作《学园坏小子》静悄悄地推出了，这可能是一款被低估了的作品，建议感兴趣的玩家去见识一下它的威力。带着复古风潮登陆的《杀戮地带：解放》给人一种当年玩街机才有的怀旧感。

分裂细胞 双重特工

黄金珍藏



画面 音效 系统 总分 27

山姆·费舍尔从来就没有如此真实过。

■DVD■Ubisoft Shanghai■Tom Clancy Splinter Cell Double Agent■ACT■2006年10月17日■1人■无对应周边■硬盘记忆



多边形

目前为止画面最强的作品！游戏在剧情方面有所加强，而剧情走向也把选择权交给了玩家，双重特工可不是好当的，很多时候都会感到难以抉择。**通关气氛非常紧张，难度也把握得很好，只是在视角处理上有一点点小问题。**这是一款几乎完全由国人开发的次世代作品，你完全没有理由拒绝它。



ACE飞行员

游戏简直是无可挑剔！画面的精细程度达到了难以置信的地步，而上海关卡则让国内玩家倍感亲切，可见制作人员在这方面花了很大心思。除了游戏主线本身之外，在线模式也很有可玩性，利用LIVE网络的强大功能，**你可以一边和同伴聊天一边合作完成任务，这种感觉是以往的在线游戏无法匹敌的。**



GOUKI

育碧公司再度向我们展现了其惊人的美工实力，我在上海关卡的大厦楼顶久久眺望，根本不舍得将游戏继续进行下去……**游戏的素质也保持了系列的一贯水准，画面、音效的表现令人惊叹，如果剧情动画再多一些就更好了。**看到这样级别的游戏，你才会感受到次世代游戏的确已经来到我们身边了。

皇牌空战X 诡影苍穹

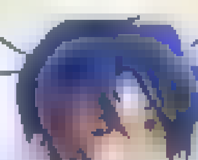
热血推荐



画面 音效 系统 总分 25

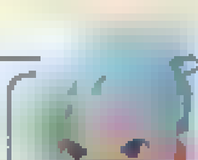
系列新的出发点？

■UMD■NBGI■ACE COMBAT X Skies of Deception■STG■2006年10月26日■1人■无对应周边■256KB



十六夜

千呼万唤始出来，Namco曾经的辉煌系列终于登陆PSP。操作方面，虽然因为少了两个按键而比家用机变化较大，但很快就能让人适应。**惟一要提的就是PSP摇杆的定位并不是很准，相信很多玩家都要花一段时间才能习惯。**本作原创的强化要素很有意思，玩家可以按照自己的风格强化机体的各项能力。



多边形

Namco算是相当认真地在制作这款游戏了，画面音效方面基本发挥了PSP的高水准，对于系列老玩家而言，操作上的变更也很容易适应。游戏素质与PS2的几作基本相当，这已经是非常难得了。**无线联网对战模式绝对好玩，前提是你能找到足够多的对手，与人斗才是乐趣无穷的。**

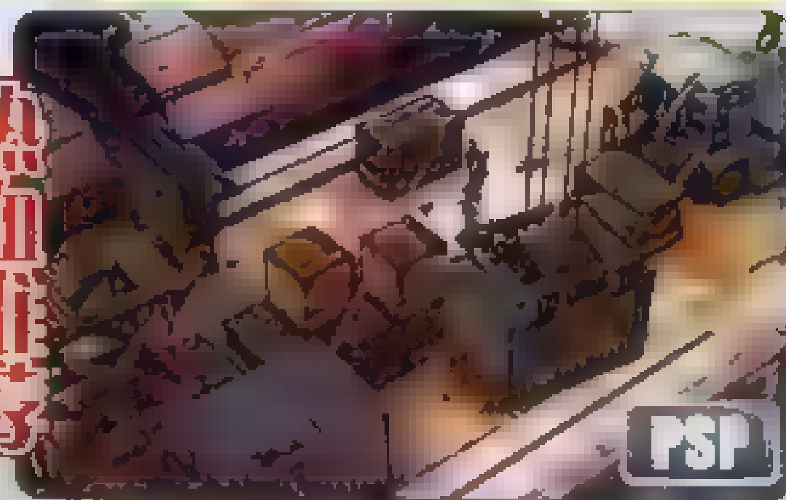


ACE飞行员

第一眼的感觉本作就是4代改版，能够在PSP上重温4代的气息令人感动。在系统上本作不仅仅能购买新的战斗机和特殊武器，还加入了更换部件，可惜部件只能对应惟一的战机。流程出乎意料的短，**第一次通关连4个小时都不到，**不禁让人感叹那个厚道的NAMCO现在已经完全变味了。

杀戮地带：解放

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

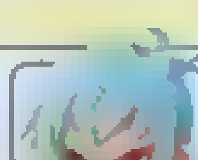
联网战斗乐趣翻倍。

■UMD■SCEE■KILLZONE：Liberation■ACT■2006年10月31日■1~6人■无对应周边■128KB



ACE飞行员

从FPS到俯视角第三人称射击游戏的转变非常成功。无论画面还是音效都达到了掌机游戏的巅峰，每一关场景设计的也很大，**游戏性方面甚至超过了前作。**联机可以双人协作完成游戏，联网对战乐趣十足。除了流程稍短和瞄准困难这两个缺陷，本作可称得上目前为止最佳PSP动作游戏之一。



多边形

这种类型的游戏似乎已经消失了一段时间，而本作又找回了一点怀旧的感觉。由家用机上的FPS转变为掌机上的俯视点动作射击，没想到游戏的气氛能如此完美地保留了下来。**惟一的缺憾就是敌人少了一点，流程短了一点，**其他方面几乎无可挑剔，难度上也很有挑战性，算是近期少有的精品游戏。

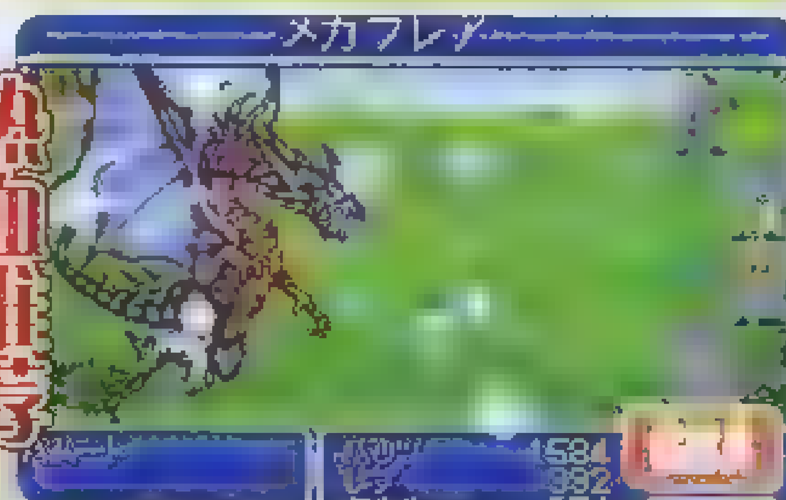


GOUKI

开场CG很快把我们带回到该系列的世界观中，采用俯视视角的游戏方式其实有些复古的味道，但如今再拿出来却给人一种耳目一新的感觉，各种设定都很周到，武器的种类也相当多。熟练掌握游戏规则会让战斗变得非常紧张而有序，只是瞄准系统要多多适应一下，另外，游戏的流程偏短也是一个小遗憾。

最终幻想V ADVANCE

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

真正的经典是不会随时间被人遗忘的。

■卡带（128M）■Square Enix■FNIAL FANTASY V■RPG■2006年10月12日■1人■无对应周边■自带记忆功能



邪魔天使

感人的剧情、严谨的系统、极具挑战性的BOSS，这就是本作给人留下的最深的印象。游戏延续了前几作移植作品的优良传统，汉字、对话头像显示都很人性化。作为一款复刻作品，本作新增了职业和隐藏BOSS，**这对整个游戏的完善有不小的提升，即使是老玩家也可以回味一下。**



晴天

作为复刻版推出的本作在GBA上的表现只能用中规中矩来形容，并不绚丽的画面和曲折的故事情节同样能让系列老玩家找到曾经的感动。为了丰富游戏的内容，游戏也特意加入了全新的隐藏迷宫和全新职业，以满足更多玩家的探索欲望，强烈推荐给喜欢怀旧经典的RPG玩家。



玛娜

本作秉承了之前的惯例，增加了部分新要素以及怪物图鉴等。虽然剧情完全没有变动，**不过新增的四种华丽职业已经足以吸引玩家的兴趣，只可惜新职业入手的时候几乎已经到了尾声，未免有些让人意犹未尽。**战斗速度和移动速度比起SFC大大提高，相信玩家会比较满意……

传颂之物 逝者的摇篮曲

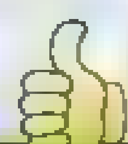


画面
音效
系统
总分 23



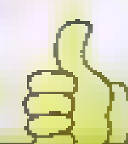
十六夜

《传颂之物》最早是2002年由Leaf制作发售的一款PC大人气S・RPG，在同名动画刚刚结束的势头下，**AQUAPLUS推出了精心制作的PS2版。**除了画面效果有明显提升外，战斗系统也进行了改进，新增的“协力攻击”不仅拥有极大的攻击力，其发动时的角色特写更是FANS必见的！




晴天

游戏的进行方式是结合了AVG和SLG两种游戏类型，平时要通过触发不同地点的事件来增加和同伴的好感度，这样在战斗就可以使用威力不俗的连锁攻击。和之前所推出的电脑版比起来，本作不但加入了全程语音，**战斗的特效演出也更加出色，再配合游戏众多的收集要素，耐玩度满点。**




玛娜

说到底本作还是款GALGAME，剧情自然是重中之重，所谓S・RPG的招牌倒更像是个幌子和花絮点缀，至少在本作中，能看懂剧情的看看剧情就好，战斗方面就不要抱有太大的期望了。**虽然PS2版对战斗系统做出了些许调整，但是要是想看剧情的话，还不如玩电脑上的中文版呢……**

2006年最佳美少女游戏。

■DVD-ROM■AQUAPLUS■うたわれるもの 散りゆく者への子守歌■S・RPG■2006年10月26日■1人■无对应周边■104KB

足球小将



画面
音效
系统
总分 20



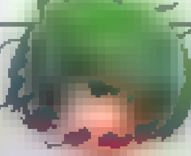
邪魔天使

一款纯FANS向的游戏，如果你将它当成足球游戏那就大错特错了，里面的特写会让你感觉自己在看科幻片，超必杀乱发、人被撞飞、球网被射破在游戏中是习以为常的事，**玩的就是原作带给人的那份感动。**游戏在必杀以及特写方面做得还不错，故事模式中不时出现的原作情节让人感动。




多洛彩

这根本就不是一款足球游戏，所以你别指望在它上面获得什么足球的快感。但这并不意味着游戏一无是处，相反的是，**对于熟悉原作的玩家来说更能体会其中的精妙。**游戏方法很容易上手，掌握了游戏系统后击败对手可谓势如破竹，必杀技的特写也让人感动。喜欢漫画原作的玩家不要错过本作。



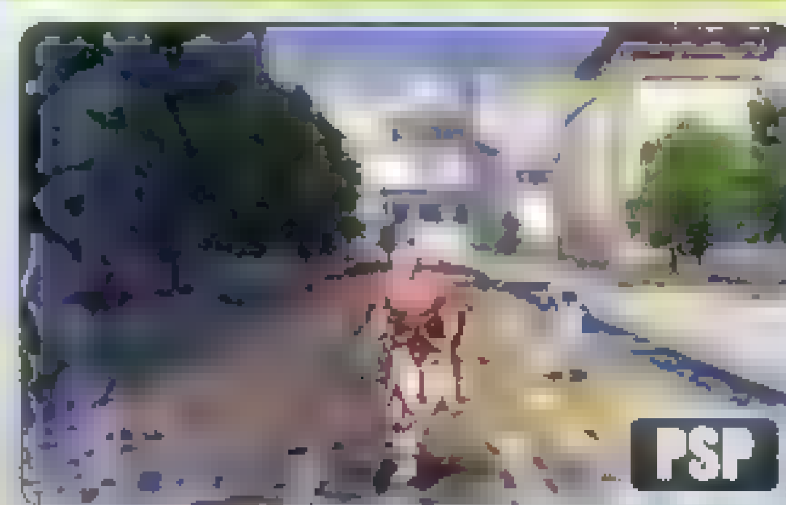
D・S

坦白地说，《足球小将》其实是一款“反足球”的动漫作品，改编游戏自然也不例外。故此，这种对原著的“忠实”同时无疑也是对足球运动乃至物理常识的公然藐视。**当大空翼旱地拔葱个七八丈高倒钩射门时，当球网如蛛网般无数次被大力射门洞穿时，我深深地体会到了一种身为球迷所独有的悲哀。**

这并不是一款体育游戏。

■DVD-ROM■NBGI■キャプテン翼■SLG■2006年10月19日■1～2人■无对应周边■83KB

天地之门2 武双传

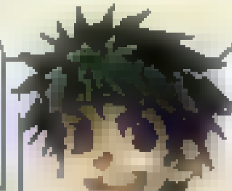


画面
音效
系统
总分 19



玛娜

读盘实在太频繁了，一个城市被分成十多小块，走几步就要读次盘，做个任务从东头到西头要读十多次，简直就是逼人撞墙。所谓的地图其实就是拿来画着好看的，啥用也管不上，问题它也不好看……游戏最大的亮点在于自由组合招式但仍有套路可循，比起不伦不类的人设，这才有武侠的风骨。



晴天

游戏的最大的特色就是浓厚的武侠风格，从使用的武器到招式的组合都与博大精深的武学结合在了一起，随心所欲地组合出属于自己的攻击套路十分有趣。游戏的流程仍然是以任务委托的形式展开，**但同伴AI过低是游戏最大的弊端**，在游戏后期经常切换角色以回避敌人的围攻才是上策。



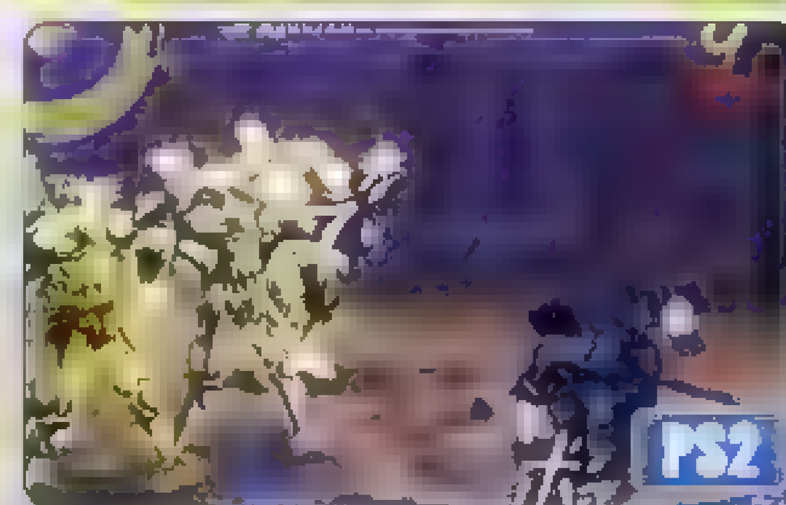
邪魔天使

打起来依旧是感觉很爽的游戏，虽然双人交替还算有点意思但依旧改变不了游戏整体素质一般的缺憾。游戏总的系统比较简单，上手也比较快，所以玩起来还是有些爽快的。招式的组合依旧是很自由，但打击感稍微欠缺了一点。另外，虽然本作有中文版，但汉化者中文水平有待提高。

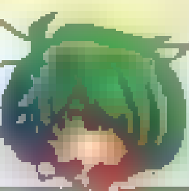
除了任务还是任务。

■UMD■SCEJ/Climax■天地之门2－武双传－■A・RPG■2006年10月19日■1－2人■对应无线局域网络、Wi-Fi■自带记忆功能

乔乔的奇妙冒险 幽灵之血



画面
音效
系统
总分 19



D・S

粗糙的画面，拙劣的手感，人物比例太大造成的视角问题，攻击过程中不能变向，超短的流程（不到3小时），这就是NBGI给翘首以待的乔乔迷们送上的“礼物”。打穿故事模式之后会出现新的挑战模式和隐藏要素，不过已经饱受煎熬的玩家不知道还会不会有心情玩下去。本作远没有宣传的那么出色。



胜负师

因为《乔乔》迟迟没有全面动画化，所以以系列第一部为背景再加上配音对FANS还是有一定吸引力的，但漫画形式的剧情表现实现起来并不出彩，粗陋的背景让人无法接受。系列方面继承了Bandai动漫改编游戏易上手的特点，但手感生硬，细节也经不起推敲。**丰富的隐藏要素还算厚道。**



GOUKI

FANS向作品，游戏的展开方式与漫画原作完全一致，如果你没有看过原作，很可能对游戏初期如此短小精悍的章节感到迷惑甚至不满，游戏的节奏也的确受此影响，好在读盘速度还过得去。游戏的视点有点问题，打击感也一如其他漫画改编游戏那般生硬，选用其他角色进行游戏的模式更是鸡肋。

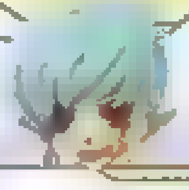
纯Fans向游戏。

■DVD-ROM■NBGI■ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド■ACT■2006年10月26日■1人■无对应周边■129KB

风雨传说



画面
音效
系统
总分 17



邪魔天使

可以说这款游戏作为系列的正统作品其素质远远不够，**游戏的系统在很多方面存在硬伤，**某些系统的简化让游戏失去了许多传统的东西，而且给玩家带来了很多不便。超短的流程和低AI、死板的战斗几乎毁了整个游戏。通关之后就把它扔到二手店吧，这游戏实在没有留念的必要。



小白龙

现在看来厂商选择3D的画面表现形式并不明智。视角方面让人有些不满，大地图移动时必须停下来才能旋转视角，战斗中也常常看不到伤害显示。音乐表现上继承了“《传说》系列”的高品质，三线的战斗也很流畅，但敌我双方的AI有待提高。**当你想从中找出更多优点的时候，会发现游戏已经结束了。**



晴天

“期望越大，失望越大”估计是大多数老玩家看到本作后的第一印象，毫无打击感的战斗很难让玩家与它和“《传说》系列”联系在一起，除了游戏中熟悉的招式名称和十分别扭的“换线战斗”方式。**15个小时都不到的通关时间也开辟了该系列的先例，**剧情的简明扼要或许是本作唯一的“优点”吧。

一款让人啼笑皆非的“传说

■卡片■NBGI■TALES OF THE TEMPEST■RPG■2006年10月26日■1～4人■对应NDS无线联机功能、任天堂Wi-Fi网络■自带记忆功能

正义联盟英雄/Justice League Heroes/Warner Bros/A・RPG/PS2 评分 21

小机器人大冒险/コロボットアドベンチャー/TECMO/ACT/PS2 评分 21

GOLDEN EYE IN DEPTH REVIEW

黄金眼 REVIEW

已发售游戏的深度回顾

黄金眼评分 25

热血推荐

极魔界村

文 多边形

◆游戏时间：30个小时以上



PSP／UMD／Capcom／2006年8月3日／134KB／1人／无对应周边／日版／4800日元

一个字 难！

在开始这篇深度回顾之前，我们可以想像一下这样一个场景：二十多年前，Capcom公司的一间办公室里，一名开发人员正愁眉苦脸地看着面前一块街机基板，他正在为这块基板开发一款动作过关游戏，原本设定的主角——骑士亚瑟应该是有着矫健的身手和敏捷的反应，但是由于机能的原因，游戏中稍微复杂一点的跳跃运算也无法顺利完成，更别提在空中自由控制自己的身体并随意选择自己的落点，还能顺手扔出几把"小李飞刀"这样的高级组合动作了。这名开发人员最终不得不叹了口气："算了，就让他只能这么跳吧……"于是亚瑟骑士那经典的恒定抛物线的一跳就这么被敲定了下来，并像一个噩梦一般伴随着他和操纵他过五关闯六将的玩家们……

当然，以上桥段纯属玩笑，大家千万不要较真。我们现在已经无法去求证当年的开发人员如此设计亚瑟的跳跃到底是有意为之还是不得已为之，总之只要想到这个跳跃的动作，"《魔界村》系列"给人留下的印象就太简单不过了，一个字："难！"有时候我们谈起其他游戏怎么怎么难的时候，多少能说出这游戏难在哪里，是关卡设计精妙，或是敌人AI高超等等，而对于"《魔界村》系列"则几乎是异口同声，知道它难就够了，你没有必要知道它难在哪里或是有多么难。

的确，作为一代动作游戏名家的Capcom，在她的旗下诞生了无数经典的动作过关游戏，几乎没有一款游戏主角的跳跃动作如此僵硬死板，即便是难度与《魔界村》并驾齐驱的"《洛克人》系列"，其主角洛克人在空中的跳跃动作也是可以自由控制的。当然基于这样的理由去做出主观臆想的判断显然不合适，但是无可置疑的是这种跳跃在给《魔界村》带来恐怖的难度同时，也成为了《魔界村》区别于其他游戏的标志，使之成为一代经典。

历经了二十多年风雨历练和十多年的等待，我们终于迎来了这个系列的最新作品《极魔界村》，玩家在对它充满期待的同时也知道，这一次必然又是一场新的噩梦……

两个字 很难！

《极魔界村》的难点，或者干脆说这个系列的难点，主要集中在两个方面：

第一个就是我们刚才说的跳跃。这种恒定抛物线式的跳跃给玩家带来的困扰就是在你按下跳跃键的那一刻，亚瑟骑士跳跃的高度、弧度以及落点就被确定了，你无法在中途做出任何修正，你只能祈祷在落地的时候不要碰到任何你不想碰到的东西。如果假设当年Capcom作出这样的设计是因为技术力不足的话——我们可以拿与《魔界村》大约同时期的Konami的《恶魔城》来做比较，当年西蒙的跳跃也和亚瑟一样，跳跃的动作一样僵硬死板，跳起之后就无法把握自己的命运，但是FC时代之后的《恶魔城》在这一点上做了很大的革新，最关键的跳跃从痛苦变成享受，跳起之后在空中将四面八方的敌人一一抽死然后以一种随心所欲的姿势落地，流畅的跳跃动作使得《恶魔城》成为了动作过关游戏的另一面旗帜——那么如今的《极魔界村》还是保留了这样的设定，那么显然就不是机能的原因，而是开发人员刻意制造这种难度，来挑战那些自诩动作游戏高手的玩家。

第二个就是层出不穷的怪物。这个"层出不穷"有两层含义：一个是出现的方位，一个是出现的频率。《极魔界村》里面的怪物根本就没有规律可循，你永远都不知道下一个怪物会在什么地点出现，也许在你的头顶，也许在你的脚下，玩过这个系列的玩家应该都有被地下突然钻出的怪物吓死的经历。而在现今网络游戏中流行的"刷怪"（意即怪物反复出现）频率在《极魔界村》中更是令人发指，你根本就别指望能杀光身边的怪物然后停下来待在一个地方喘口气，那样做的结果就是使你陷入更多怪物的重重包围之中。游戏就是逼着你不停地前进前进再前进，你压根再想得到哪怕一小会儿的喘息之机。你惟一能做的就是快点过关吧，这样也许你还能好受点。

正是这两个难点的存在，《极魔界村》乃至整个系列对于一般玩家来说，是宁愿看看也不想自己去试试，这是一个标志，也是一个门槛。

三个字 还是难！

《极魔界村》相对于系列前作而言，还是做了很大调整的。画面就不必赘言了，游戏充分利用了PSP的机能，不仅将整个"魔界村"世界3D化，画面的绚丽程度在PSP上也是首屈一指的。而系统更新方面主要在于道具和魔法的丰富上，首先在道具方面，引入了盾和铠甲的新概念，盾的引入不仅仅是简单的防御作用（不过说起防御也够惨的，别指望这盾能够给你带来任何防御作用，与其蹲在那里拿个不着四六的盾牌掩耳盗铃，不如直接把怪物干掉更安全），盾的副作用更加吸引人，比如可以让亚瑟短暂飞行的"飞龙之盾"，还有号称防御力无限的"无限之盾"（实际上它更重要的作用在于每次防御成功后可以为亚瑟回复5点魔力），这些"并不是用来防御"的盾让亚瑟在通关过程中受益无穷。而铠甲的引入则让亚瑟在通关过程中又多了几分自信，并且这些铠甲也不是仅仅为亚瑟提高一点生存的机会（更何况在"街机模式"中，无论多么强的铠甲依然只能承受一次攻击），最重要的在于不同的铠甲可以给亚瑟带来不同的能力提升和特殊效果，例如增强武器威力的黄金铠甲和使亚瑟获得无限飞行能力的飞行铠甲，这些新玩意儿在一定程度上提高了游戏的策略性。另外，游戏中还为亚瑟准备了五种不同的辅助性装备，其中三段跳和飞行羽毛也是系列首次引入。而魔法也是系列中首次出现，不过在实际通关过程中，除了解除石化的魔法（因为收集隐藏要素的原因而）被频繁使用之外，其他攻击系的魔法在很多时间里都被紧张的攻关气氛所忽略，显得有些鸡肋的感觉，但是你一旦熟悉了魔法系统，能够充分发挥魔法威力的话，通关也会轻松几分。

总体来说，《极魔界村》在没有更改跳跃方式的基础上，引入了大量辅助性装备和魔法，在某种程度上可以说是降低了游戏的难度，但这并不意味着所有玩家都能接受这种近似乎苛刻的动作要求，即使是自信心百倍的核心玩家在面对这个游戏的时候也常常呲牙咧嘴痛不欲生。想摆脱这个噩梦只有两个方法：把游戏通关，或者放弃这个游戏。







.hack//G.U. Vol.2 君想フ声

游戏Gamehall光环 影·像·收·录

.hack//G.U. Vol.2 思念之声	Bandai Namco Games CyberConnect2
PS2 .hack//G.U. Vol.2 君想フ声	2006年9月28日 日版

研究中心

文 雨滴
美编 NINA

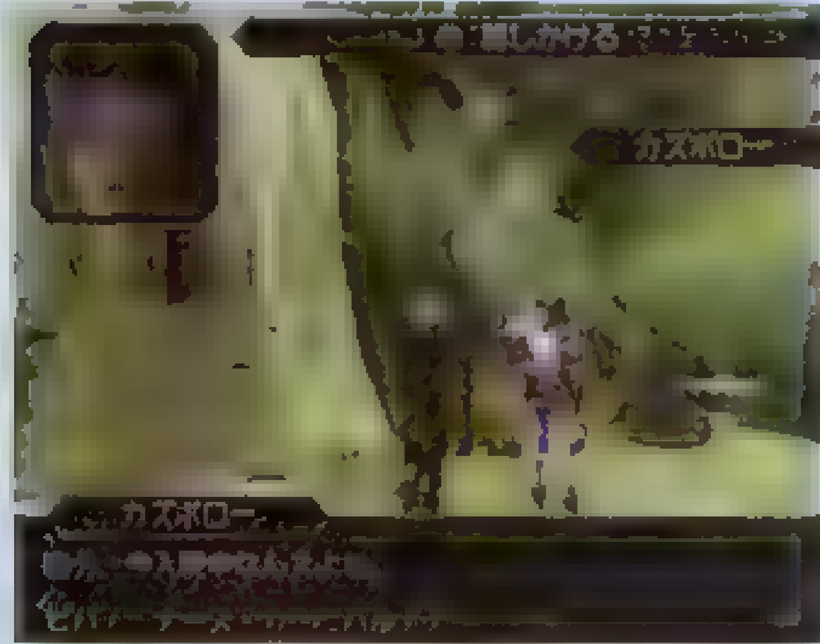
相信大家在看到这篇研究的时候游戏已经通关了吧？本作的主要流程部分确实不长，不过杂七杂八的任务和隐藏要素估计让很多人头大了吧，虽然上期在攻略中已经提到了一些隐藏要素，但还是遗漏了一些收集要素。本次研究主要以游戏通关以后的任务和研究为主，希望为在“The World R：2”中奋斗的玩家提供一些帮助。

八百由旬书 研究之书

想知道在“The World R：2”中还有什么大家没发现的秘密吗？想在卡片游戏Crimson VS中屡战群雄吗？想知道精练习的具体计算方法吗？想找到所有的NPC吗？那么就一定要看接下来为大家献上的研究部分了。

寻找Online Jack

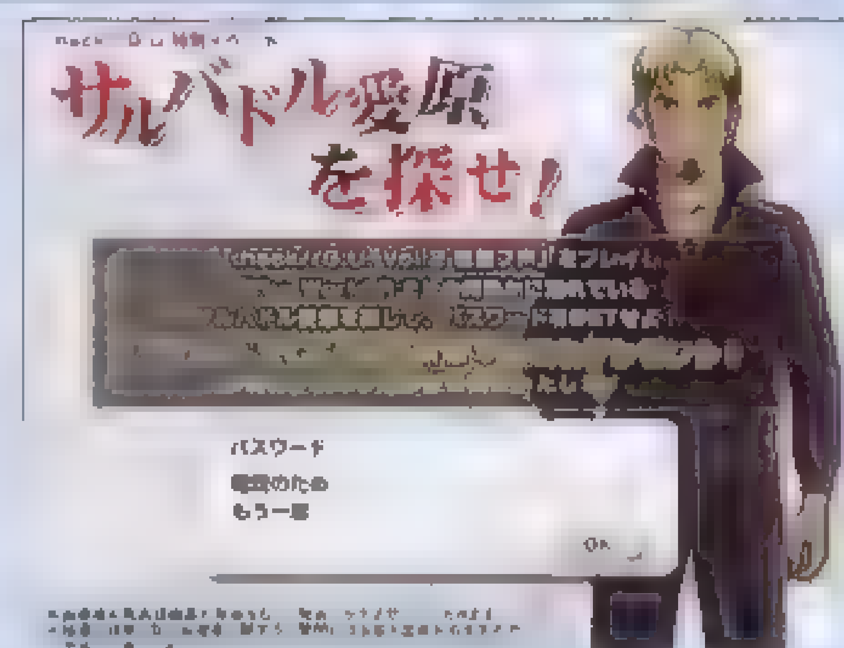
在游戏中见到Online Jack的要求是必须先通关，之后玩家可以在



YOMOYAMA-BBS中的ニュース板里看到开恥姫的帖子“人生初”，然后进入游戏到苍穹都市ドル·ドナ中@home旁边的摩托道具店门口可以看到一个叫カズボロー的男性剑士，与他交谈就会知道其实他就是Online Jack，之后退出游戏再去看帖子“人生初”就会得到カズボロー出现在斗争都市ルミナ·クロス的情报。

之后来到斗争都市ルミナ·クロス，通过右边的小路可以前往斗技场的后门，カズボロー会站在很显眼的地方等着玩家，之后再次“LOG OUT”查看BBS的相关帖子。接下来我们的目的地是悠久の古都マク·アヌ，在佣兵地区的隐藏通道(武器屋后门)里，我们就回再次遇到这个怪角色，与他交谈后可获得21号壁纸，以及秘密的关键词“ナースカーニバル”。

也许大家会问这个关键词有什么用，其实只要进入《.hack//G.U.》的官方网站http://www.hack.channel.or.jp/gu/main.html就会发



现一个特别的事件——サルバドル愛原を探せ！点击进入相关页面后只要在パスワード中输入“ナースカーニバル”就可以进入隐藏页面了，至于里面是什么呢？大家还是自己去看吧！

NPC之书

只要完成任务委托“群がる影”后，就可以与悠久の古都マク·アヌ的炼金地区的桥头找到NPC接收“ピックマンのモデル”任务，之后变可以展开对游戏中角色的收集任务。当收集到一定数量后NPC还会给予玩家一定的奖励。

任务要求	奖励道具
第1阶段完成	火炎太鼓の召唤符×12
第2阶段完成	神之演舞の召唤符×[illegible]
第3阶段完成	新风雁の召唤符×[illegible]
第4阶段完成	[illegible]の香×1
第5阶段完成	[illegible]の香×
人族男性收集完成	[illegible]天符×
人族女性收集完成	ヒス[illegible]の眼×1
兽人族男性收集完成	神龟の甲骨纹×
兽人族女性收集完成	古神龟の甲罗×

在游戏中一共有160名同伴，而游戏中也有关于同伴数量的收集任务，找齐同伴后会得到道具作为奖励。不过需要注意的是，在同一个城市中每次NPC所出现的数量都是固定的，如果需要找齐一个城市全部的NPC，就需要多进入几次城市才会遇到所有的NPC。

◆人类男中的カタール出现场所为“ケストレル公会地区”，具体地址为“Δあざ笑う　必段の　帝国”。

◆兽人专有的医疗救助队只会出现在迷宫区域帮助恢复HP，并不可以交换道具，但他们仍算在PC收集资料中。

武器精练

到了《思念之声》中，工会升级后甚至能对防具和饰品也能进行精练了。只要同样的两件装备即可进行精炼。如果有装备带有属性能力的，系统会先将属性素材卸下再进行精练。每件装备的最高精炼等级是5级，也就是说一共需要6件同样的装备才能精炼出高级装备；当装备精练到+5后，该装备就可以与下一个等级的装备进行精炼合成。例如武器“回式·芥骨+5”就可以与下一等级的武器“回式·鲛牙”进行精炼合成出“回式·鲛牙+1”。

精练公式

精炼程度	武器	防具	饰品
精练+1	[illegible]05倍	降低3%	属性值+1
精练+2	1.10倍	降低6%	属性值+2
精练+3	[illegible]5倍	降低9%	属性值+3
精练+4	[illegible]20倍	降低12%	属性值+4
精练+5	1.25倍	降低15%	属性值+5

卡片游戏研究

虽然《思念之声》中的卡片游戏是一个类似累赘的设定，但作为以完美通关为己任的我们又怎么能放过庞大的卡片收集之路呢？而且Crimson VS还有排名的设计，这里就为大家介绍几套胜率比较大套卡，方便大家胜出。这里要提醒大家的是，本卡片游戏依靠的主、副卡的搭配，因此不要以为主卡强的卡片就一定能赢得比赛哦！

套卡推荐

组合一	(依靠判定取胜)
主卡	013号[illegible]
副卡	056号[illegible]
	+059号治愈の波动×1

虽然主卡的HP只有15点，但3张副卡的能力主要都是回复HP的，主卡中攻击力最高的019号三爪狼也只有5点，只要我方的副卡全部能发动，甚至可以全部抵消对方的攻击(059号治愈の波动的魅力很高，因此在战前PK中很有优势)。所以这套卡的目标就是依靠副卡发挥的每回合回复磨死对方。

组合二	(依靠高攻击力取胜)
主卡	024号ミストラル
副卡	072号PK[illegible]
	+077号蔷薇の字×2

4张卡片都属于锐属性，虽然会被盾属性套卡牵制，但总体来说几率不大。这个组合中虽然主卡的攻击力最初只有1，但是072号PKネットワーク的能力是己方场上有一张效果卡时AP+2、2张+4，因此放上两张魅力很高的效果卡(77号蔷薇の字(己方先攻击时自己每回合结束时AP+2)增加攻击效果。

组合三	(依靠主卡的能力取胜)
主卡	005号死の恐怖 ハセヲ
副卡	059号治愈の波动
	+028号なんてすと×2

005号卡“死の恐怖 ハセヲ”是所有卡中性能十分不错的一张卡片，攻击力有4点，而且HP也不低，惟一的缺憾是魅力不高只有6点，因此所配上的卡片除了059号治愈の波动是回复系的外，另外两张28号基本可以看运气发动了(因为魅力只有1点)。本套卡在遇上以攻击力取胜的套卡时可能会败下阵来。

组合四	(依靠速攻取胜)
主卡	004号[illegible]
副卡	040号反逆する自我×2
	+028号なんてすと

本卡的特点就在3张副卡上面，主卡的各项都能力不高，但是魅力却有11点。因此能够承受两张魅力为5的40号卡的压力，而因为副卡的魅力高，所以在战前被PK掉的几率不大(不过028号なんてすと的发动还是要看运气)。于是战斗一开始后，没有意外的话，敌人就会受到2张040号卡10点的攻击，然后再依靠主卡的11点HP和3点的攻击力慢慢和对手磨吧……

©.hack Conglomerate ©2006 NBGI



乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	NBGI	ACT
PS2	2006年10月 日	日版
		12岁以上

作为荒木飞吕彦大师执笔25周年的纪念作品，《乔乔的奇妙冒险 幽灵之血》完美再现了原作漫画第一部中的所有情节。能够在电视屏幕上看到乔纳森·乔斯达与迪奥的对决，想必乔乔迷们一定会激动不已。游戏中采用了大比例粗线条的人物来突出原著第一部粗犷的风格，波纹必杀技华丽的演出效果也让人热血沸腾。除此之外故事模式外还有大量的任务提供给玩家挑战，你甚至有机会使用反方势力挑战乔乔等正面角色。如果你是一名乔乔迷的话，那么就不要错过本作。 文 迁徙的鱼 美编 anubis

基本操作

- L1 防御
- R1 蓄力攻击
- R2 波纹必杀技
- △ 重攻击
- ○ 闪避
- × 调整呼吸
- □ 普通攻击
- 左摇杆 角色移动
- 右摇杆 旋转视角

战斗画面介绍

①体力：绿色部分为现有体力，红色部分为可恢复体力。只要不受到连续攻击，红色部分的体力可以徐徐恢复。

②波纹呼吸：按×键调整呼吸。使用波纹攻击将消耗一定的呼吸槽。另外，呼吸也会影响体力的恢复速度。

③波纹Heart：战斗中不断攻击敌人可以不断累积Heart，波纹Heart Max时即可发动一次波纹疾走。

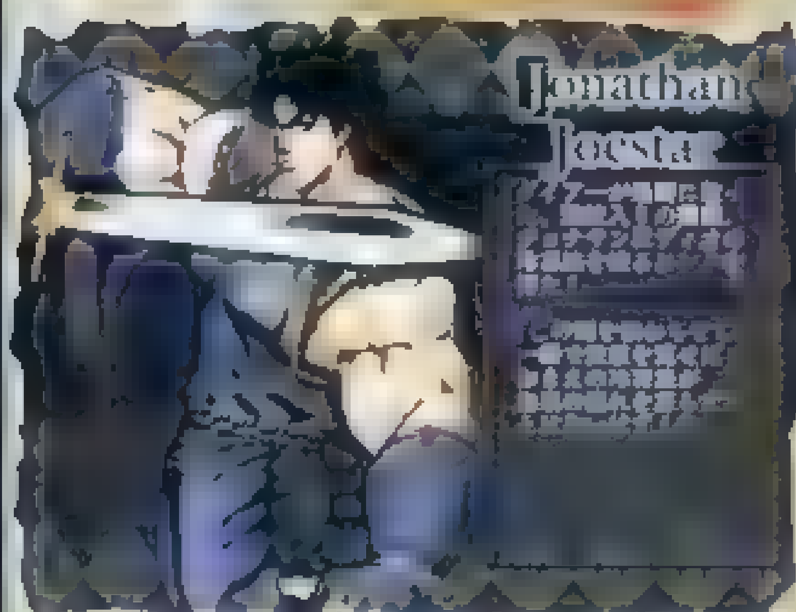
④战斗时间：在限定时间之内没有完成规定的任务，就会导致GAME OVER。

⑤连击数：本作的连击判定十分宽松，只要在一定时间内再次攻击到敌人就能累积连击数。即使中途受到敌人攻击，连击也不会被中断。

⑥能力提升效果：使用波纹POSE提升的附加效果。连续使用同一种POSE，效果可以累计。



MUSEUM模式简介



PROFILE：人物档案。介绍游戏中出现过的人物造型并附有简短的介绍。人物档案中的人物造型需在故事模式出现过才会被收录。

THEATER：剧场模式。故事模式中发生过的剧情事件都可以在此查阅。

EXTRA BATTLE：通过评价点的累积可以逐渐开启挑战关卡。本模式下使用角色大多数为反派。

77 RING NIGHTS：类似竞技场模式，分为正方角色和反方角色两个阵营，需要击败不断出现的77个敌人。每通过一个角色会出现新的角色。

DIO MODE：迪奥模式。EXTRA BATTLE中的挑战项目全部出现才可以开启此模式。以迪奥的视角按照剧情打败正方角色。



▲操纵反方角色方式颇为新颖

波纹疾走



集演出华丽度与威力于一身的波纹必杀技，需在波纹Heart Max的状态下才能发动。发动后第一阶段需要转动右摇杆使下方的气槽达到顶端才能进入下一阶段，敌人的体力越高气槽的增长速度越慢；第二阶段则需要连续按□键增加必杀技的攻击力。如果波纹疾走发动成功，将会给予敌人致命一击。

战斗评价

本作的战斗评价一共分为六个方面。它们分别是经过时间、剩余体力、最大连击数、倒地次数、波纹POSE次数、击破数。评价的等级越高获得的点数越多，通过点数的累积能够不断开启MUSEUM模式中的挑战项目。最终的奖励点数为每一项评价的累加。

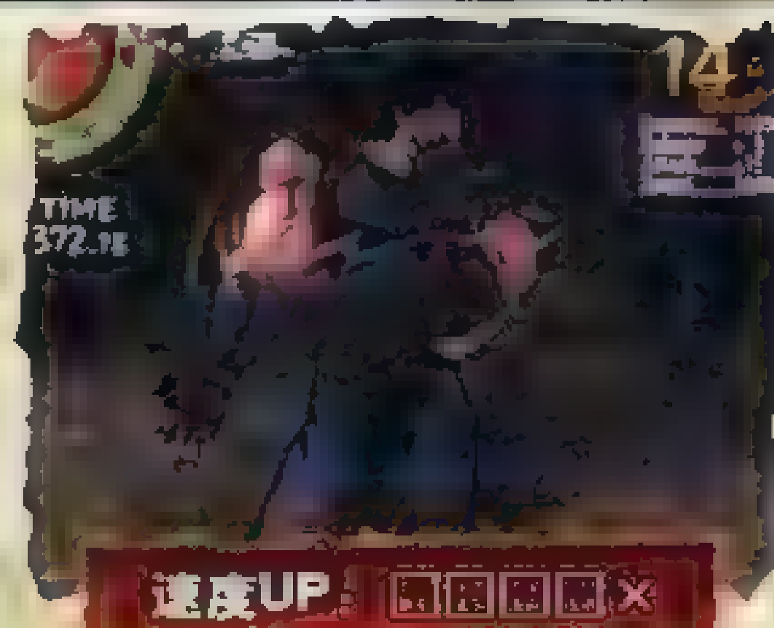
点数换算结果

评价等级	奖励点数
S级	40260点
A级	30195点
B级	20130点
C级	12078点
D级	6039点
E级	2013点

©荒木飞吕彦/集英社 ©2006 NBGI

www.plumbook.cn





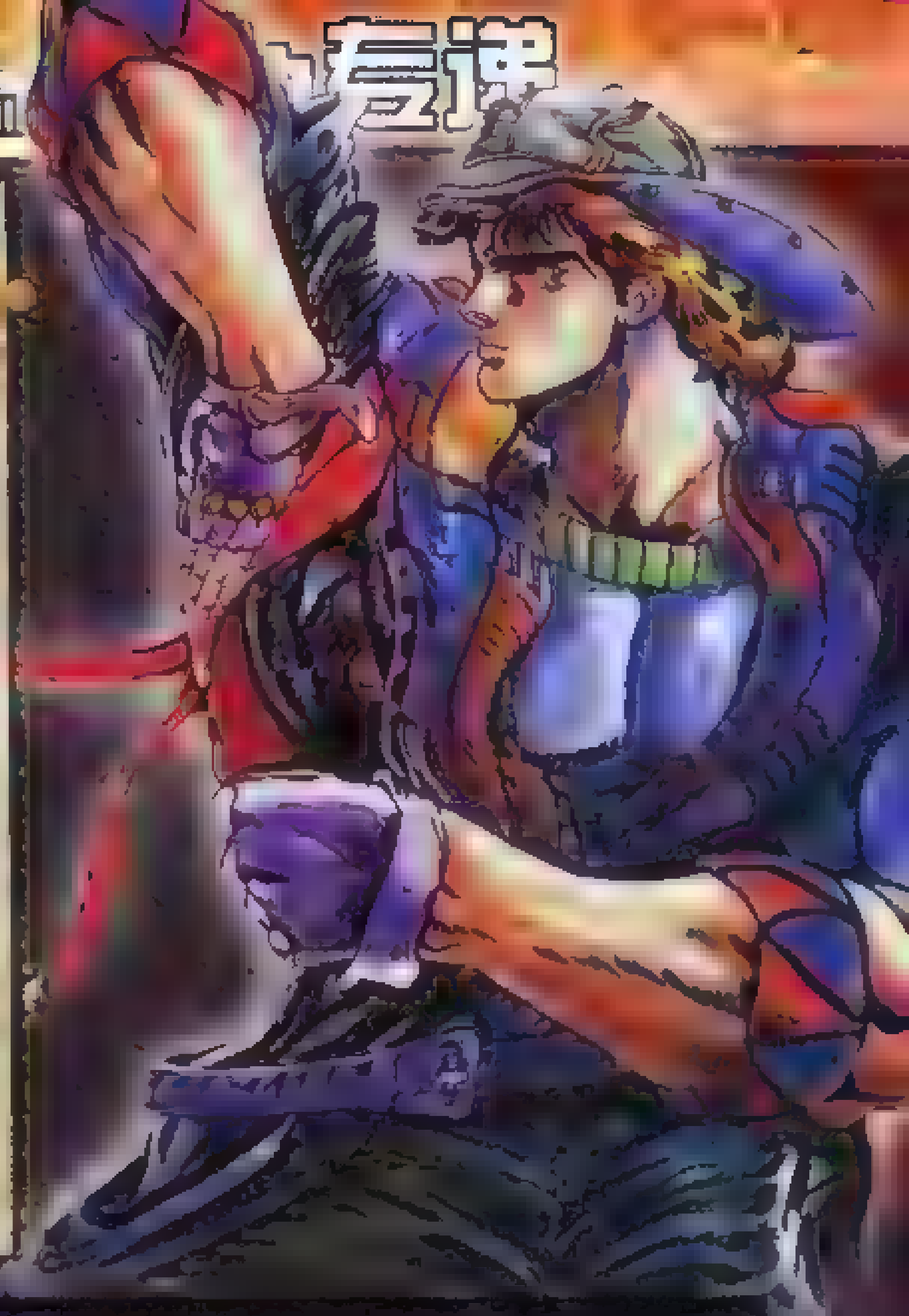




波纹POSE

波纹POSE是《幽灵之血》战斗的关键，所谓波纹POSE就是指通过"波纹法"调整呼吸来引发体内的潜能达成提升各项能力的效果。游戏中输入特定的按键组合，人物就会摆出各种特定的姿势，不同姿势具有不同提升能力的效果。战斗中合理运用"波纹POSE"能够给你带来意想不到的效果。

可以使用波纹POSE的人物：乔乔、史贝利、斯彼特华坤、史托尼戈、戴亚、老师。



流程简介

章节	战斗	限制时间	说明
CHAPTER01 侵略者ディオ	Battle01 VSいじめっこ	无限制	与两个流氓的战斗，失败或获胜都能过关。获胜发生特殊剧情。
CHAPTER02 新しき友人！	Battle02 VSディオ・ブランドー	无限制	失败或获胜都能过关。贸然的进攻会被迪奥闪过，想要击败迪奥可以采取一直防御，等待他使出右右左组合拳后立刻给予反击，然后继续防御等待其使用右右左的组合拳。在其挑衅时也可攻击他。击败迪奥发生特殊剧情。
CHAPTER03 負けられない戦い	Battle03 VSディオ・ブランドー	300秒	上一关的方法依然有效，不过此时乔乔出拳速度比原来更快，击倒迪奥等他起身时立即攻击即可再次命中，用此方法可轻松打倒迪奥。
CHAPTER04 過去からの手紙	Battle04 VSディオ・ブランドー	300秒	乔乔的新技□□□△对付迪奥十分实用，稍加注意的话击败迪奥不在话下。
CHAPTER05 食尸鬼街の戦い	Battle05 VSスピードワゴン	300秒	建议先把斯彼得的两个帮手解决再全力对付斯彼得，多使用跑动＋□发起进攻。攻击的过程中注意斯彼得的帽子攻击。击倒对方等待其起身时再次攻击的无赖方法依旧实用。
CHAPTER06 人间を超越する！	Battle06 VS警官ゾンビ	300秒	击败两个警官即可过关，不必与迪奥过多纠缠。把警官血槽的红色部分打掉才能真正消灭他们。
CHAPTER07 ディオの青春に決着！	Battle07 VS吸血鬼DIO	300秒	迪奥的攻击非常有威胁，要注意防御。跑动中按△把迪奥撞进边缘的火中可以迅速消去其血槽的红色部分。
CHAPTER08 奇迹のイネルギー	Battle08 VSワンチェン	300秒	杂兵会无限出现，多利用波纹POSE提升能力会使战斗轻松不少。等待Heart Max后一个波纹疾走就能搞定ワンチェン。
CHAPTER09 咒われた町	Battle09 VS切り裂きジャック	300秒	杰克身边会不断出现三个吸血鬼，不必理会他们，集中力量对付杰克即可。史贝利的行动较慢，可以利用杂兵使用波纹POSE加速后再与BOSS周旋。
CHAPTER10 恐怖を我が物とせよ	Battle10 VS切り裂きジャック	300秒	本关杰克会四处乱窜，如果不清楚他的位置肯定要被动挨打。使用×调整呼吸可以通过酒杯中的水纹了解杰克所处的位置。按住R1蓄力，看准时机发动蓄力攻击几下就能解决杰克。
CHAPTER11 罠への招待	Battle11 VS骑士ゾンビ	300秒	限定时间内消灭20个敌人即可过关。波纹疾走可以一次性消灭多个敌人。
CHAPTER12 血も冻る假面	Battle12 VS骑士ゾンビ	300秒	消灭15个骑士ゾンビ即可过关。与上关不同的是本关有迪奥干扰玩家，迪奥的攻击可以冰冻住乔乔，不必与他正面交锋，绕开他去打骑士ゾンビ比较保险。
CHAPTER13 暗黑の骑士们	Battle13 VSブラフォード	300秒	水中的行动非常缓慢，开战后应立即游到有气泡的地方恢复呼吸，然后站在此处防御等待BOSS进攻并伺机反击。攒满Heart立刻发动青绿波纹疾走即可结束战斗。
CHAPTER14 英雄として眠る	Battle14 VSブラフォード	300秒	在水上ブラフォード就容易对付的多了，注意他跳起滚动攻击具有身后判定，不能正面防御。
CHAPTER15 双首龙の间へ	Battle15 VS骑士ゾンビ	500秒	限定时间内到达深处的门前，把一个小场景内的敌人全部消灭才能继续前进。波纹必杀技在人多的时候使用比较划算。
CHAPTER16 老师の预言	Battle16 VSタルカス	500秒	タルカス的进攻非常霸道，所以尽量不要让他有进攻的机会，□△或□□△的连击能使他造成很长时间的硬直，一旦被连续攻击要及时按○中断。
CHAPTER17 怒りをたたきにめ！	Battle17 VSタルカス	500秒	本战使用角色换为乔乔，敌方也多了杂兵帮手，可以利用杂兵先把能力加上去，然后积攒够波纹用必杀技对付タルカス。
CHAPTER18 遥かな国からの3人	Battle18 VSアダムスさん Battle19 VS谜の男	500秒 300秒	比较简单的战斗，要击倒BOSS三次才能真正打败他。 与谜之男的单挑战，尽量与其保持近身缠斗比较明智，如果距离过远按△麻痹他后继续近身连击。
CHAPTER19 怪人ドゥービー	Battle20 VS怪人ドゥービー	500秒	被蛇头攻击会中毒，看到怪人有准备动作应立刻回避或防御。
CHAPTER20 稻妻十字空烈刃	Battle21 VS极刑ゾンビ	500秒	限定时间内消灭10个极刑ゾンビ即可，看准时机使用必杀技一次可以消灭4个敌人。
CHAPTER21 血战！ Jojo & Dio	Battle22 VS血针管ゾンビ Battle23 VS吸血鬼Dio	500秒 500秒	不要被敌人围攻，建议按△使敌人麻痹，然后集中攻击一个血针管。 本战乔乔装备剑出场，剑的连击数少攻击力高。无视旁边的小怪物全力攻击迪奥。
CHAPTER22 恶鬼の最期	Battle24 VS吸血鬼Dio	500秒	走到阳台攻击火焰可以吸收火焰的力量，这样攻击迪奥使就不会被冰冻。一旦积攒好波纹就立刻使用必杀技攻击迪奥。
CHAPTER23 最后の波纹	Battle25 VSワンチェン & Dio	500秒	受伤后的乔乔移动非常缓慢并且不能用×调整呼吸。[illegible]波纹后使出最后的波纹攻击即可强制结束战斗。
CHAPTER23 最后の波纹(里)	Battle25 VS吸血鬼Dio	500秒	CHAPTER22 恶鬼の最期战斗评价为S本关才会出现。

www.plumbook.cn

キャプテン翼

文 [illegible]　美编 [illegible]



足球小将	NBGI	SLG
キャプテン翼	2006年10月19日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 全年龄

PS2

旋转射门、猛虎射门、闪光射门、三角跳，对此我想那些七十后的玩家感触会深刻得多。想想日本足球国家队的80%都是在这部漫画的影响下踢球的，就不得不对此作品产生一种由衷的敬意。也许从我们现在的眼光来看它没有精美的画面、没有动听的音乐、没有感人的剧情，而有的只是那些违背物理常识的超夸张的必杀射门。其实，把这款游戏当成一款足球游戏来看根本就是错误的，玩这款游戏更多的是回忆自己当年那热血的青春。

系统介绍

操作简介

十字键	人物移动/选项选择
左摇杆	人物移动
右摇杆	控制全员走位
○	决定/比赛时调出菜单
×	取消/带球时按住为加速跑
□	铲球
△	呼唤队友传球(我方持球)/追击对方持球球员(对方持球)
L1/R1	左/右侧移
R3	转换视角(自己没带球时)



状态画面解析



虽然游戏画面上所标数据不少，但在球场上我们要注意的其实并不多，就个人而言即使是画面下方的小球场也很少去看，就笔者十几年的《足球小将》游戏经验来看，最重要的其实只有人物的能力和必杀射门，当自己能力提高后一切都好说了。现在让我们来看看我们需要关注的几项能力：

TP 位于画面上方，TP也就是所谓的必杀槽，释放必杀射门都需要消耗TP槽，根据必杀级别分1～3级，TP槽最多可蓄到3，在与对方拼抢的时候会长TP槽，但左右侧移的时候不会增加TP槽。

LV 即人物的等级，最高99级，LV字样的下面是经验槽，过人、拼抢、射门、进球都会得到经验值，经验槽满了就会升级，等级提升后各项能力都会得到加强。

体力槽 体力可谓游戏中最重要的能力，过人、拼抢、射门威力都与体力相关，体力在不持球时可徐徐恢复，连续过人时无法恢复。

目押式按键

本作中无论是带球过人、铲球抢断、射门还是守门的时候都是采用按键目押的方式来进行的。在攻守双方进入交战画面时画面下方会出现双方的体力槽，中间会有一个足球，此时有一个橘黄色的圈向中间足球边上的框靠拢，如果时机准确即为判定成功，按键时按○×□△任意一键都可以。根据按键时机目押有BAD、GOOD、SMASH、CRITICAL等评价，时机越准评价越高，评价越高在争球时会扣去对方更多的体力，减少自己体力的削减量，而在射门时则有更多的奖励。目押按键都是统一的3次。

另外，在争球时如果将对方体力消耗完则自己铲球或突破成功，而双方所剩体力差不多时则球会被撞飞。

必杀技（HYPER指令）

《足球小将》没必杀那就不是《足球小将》了，对此按笔者的话来说，《足球小将》的一场比赛就是一队超人对另一队超人的比赛。游戏中必杀技HYPER指令一开始都是锁住的，但当按键正确时就会开启即在选项中会显示正确的按键。HYPER指令输入正确就会有HYPER加成，让射门的威力更大。游戏中普通射门的话会给出两个按键，而另一个按键则是随机，虽然随机的一个键按什么都可以，但其中的一个按键其实是HYPER指令(大家可以将其看成是一个随机的HYPER指令)，按中HYPER指令的那个键仍然会有HYPER加成的。另外，当面临多名球员时，射门很有可能打在对方球员身上而降低威力，所以用必杀的HYPER指令输入可有效增加基础攻击力。





日本Jr.

射门名称	TP	条件	HYPER指令
通用技			
パワーシュート	1	通常带球	△○×
ランニングボレーシュート	1	禁区内低球	○×△
オーバーヘッドシュート	1	禁区内高球	△△×
守门员的必杀扑救	—		输入与射门球员相同的指令
大空翼			
翼&岬ツインシュート	1	通常带球	□○△
翼&日向ツインシュート	1	通常带球	□△○
ドライブシュート	2	通常带球	×△×
フェニックスドライブシュート	3	通常带球	△×△
ドライブオーバーヘッドシュート	2	禁区内高球	×△△
岬太郎			
翼&岬ツインシュート	1	通常带球	□○△
日向小次郎			
日向&タケシツインシュート	1	通常带球	□□○
翼&日向ツインシュート	1	通常带球	□△○
タイガーショット	2	通常带球	××△
ネオタイガーショット	3	通常带球	△×△
タイガーダイビングヘッド	2	禁区内低球	△□×
オーバーヘッドタイガーショット	2	禁区内高球	×△×
泽田タケシ			
日向&タケシツインシュート	1	通常带球	□□○
早田诚			
カミソリシュート	2	通常带球	□○△
逆カミソリシュート	2	通常带球	○□×

将“光荣的轨迹”通关后就可以开启“MYキャプテン”模式自创角色，只有创建了自创角色后，“另一个故事”的模式才能开启。

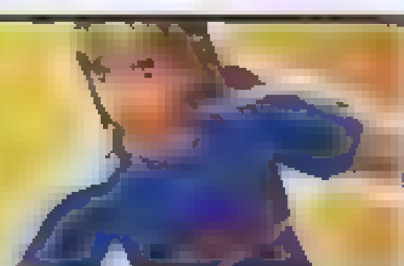
www.plumbook.cn

射门名称	TP	条件	HYPER指令
立花兄弟			
立花兄弟ツインシュート	1	通常带球	□○□
スカイラブハリケーン	2	禁区内高球	×□○
新田瞬			
隼シュート	2	通常带球	××△
ノートラップランニングボレー隼シュート	2	地滚球传球	×○△
松山光			
イーグルショット	2	通常带球	△××
原创队长			
パワーシュート	1	通常带球	△○×
隼シュート	2	通常带球	×△○
カミソリシュート	2	通常带球	□○□
ドライブシュート	2	通常带球	△×△
イーグルショット	2	通常带球	××□
タイガーショット	2	通常带球	×△○
キャノンシュート	2	通常带球	×□△
スライダーシュート	2	通常带球	△□○
ファイアーショット	3	通常带球	△×△
ランニングボレーシュート	1	禁区内低球	○×△
オーバーヘッドシュート	1	禁区内高球	△×△

其他球员

射门名称	TP	条件	HYPER指令
地崎广（锦ヶ丘中）			
地龙シュート	2	通常带球	×△○
天宫龙二（锦ヶ丘中）			
天龙シュート	2	通常带球	△×□
ファン・ディアス（阿根廷 Jr.）			
バナナシュート	1	通常带球	×□△
ドライブシュート	2	通常带球	×△△
前转シュート	1	禁区内低球	□△○
ルイ・ナポレオン（法国 Jr.）			
キャノンシュート	2	通常带球	□△○
エル・シド・ピエール（法国 Jr.）			
スライダーシュート	2	通常带球	□×○
カール・ハインツ・シュナイダー（西德 Jr.）			
ノンファイアーショット	2	通常带球	△×○
ファイアーショット	3	通常带球	×△□

光荣的轨迹



这个模式相当于是故事模式，时间从中学全国大会到世界青少年锦标赛，看过原作的玩家玩起来一定会很有感觉。在比赛中如果触发了一些特殊条件还能看到原作中的经典情节，有的事件还是连续性的哦。



事件	条件
大友中学	
翼的凌空抽射	大空翼接到守门员的长传发生的事件，必得一分。森崎接住对方射门后向翼长传有高确率发生。
新田的凌空隼射门	大空翼的凌空抽射事件后，新田接到长传发生，前两次会失败，第三次成功，我方丢一球。
翼对新田	大空翼带球与新田进入争球状态时发生。
翼对大友众	大空翼在球场中央与浦边进入争球时发生。
东第一中学	
剃刀射门	早田诚射门时发生，球会射偏。
逆剃刀射门	剃刀射门事件后早田诚再次射门时发生。
剃刀铲球	大空翼带球与早田诚争球时发生，无论胜负与否都会发生犯规事件。
翼负伤	大空翼发"オーバーヘッドシュート"（倒钩）后发生。
锦丘中学	
翼对天宫	大空翼带球与天宫争球时发生，两人的一对一情节。
翼对地崎	大空翼带球与地崎争球时发生，两人的一对一情节。
天龙射门	TP在2以上天宫射门时发生。
地龙射门	TP在2以上地崎射门时发生。
花轮中学	
三角射门	球门附近立花政夫带球时发生，石崎了会破坏三角射门。
空中旋风	三角射门事件后立花兄弟接到传中球后发生，射门会射偏。
双人射门	空中旋风事件后球门附近立花兄弟持球时发生，森崎指令输入成功后石崎会发出面部挡球。
旋转射门	下半场15分钟后大空翼在对方半场中央持球时发生，旋转射门以失败告终。
比良户中学	
比良户中学领先3分	一开始自动剧情，比良户先取得3分，操作从下半场开始。
旋转射门	下半场大空翼可以用旋转射门，使用后发生事件，直接得一分。
旋转射门第二发	使用第二次旋转射门时发生，不需输入指令得分。
旋转射门第四发	使用第四次旋转射门时发生，需要输入指令。
富良野中学	
翼对松山	大空翼带球与松山光争球时发生，两人的一对一事件。
倒钩	使用旋转射门后发生与松山对峙的情节，然后使用倒钩射门。
东邦学园	
猛虎射门	比赛开始后发生，日向小次郎使出猛虎射门，然后球破掉。
旋转射门	使出第一发旋转射门时发生，球破掉。
猛虎射门第二发	日向小次郎在我方半场带球时使用猛虎射门，森崎的HYPER指令可以挡下来。
旋转射门第二发	使出第二发旋转射门时发生，指令输入成功若岛津会带球入网，失败则若岛津接住球。
猛虎射门对旋转射门	大空翼在自己半场，日向小次郎使出第三发猛虎射门时发生，大空翼会用旋转射门将猛虎射门反踢回去，指令输入成功会得分。
旋转射门第三发	上面的事件发生后使用第二发旋转射门时发生，大空翼与日向进入争球状态，此时是两人的猛虎射门和旋转射门的拉据战，如果指令输入成功大空翼会用旋转射门再次将猛虎射门踢回去得分。
奇迹射门	上面所有的事件发生后，在对方半场中央大空翼接到传球后发生，接到石崎了的传球大空翼发出奇迹射门(HYPER指令：×△×)
倒钩猛虎射门	日向从泽田接到传球使用倒钩猛虎射门，森崎指令输入失败会和大空翼一起踢进球门。
日向对翼	下半场井泽给大空翼传中时发生，大空翼和日向小次郎争顶时进入争球状态，之后输入头球指令成功的话会进球。
银色搭档	下半场大空翼传中给来生哲兵时发生，来生哲兵和泷一银色搭档事件后射门被若岛津的手刀扑出。
日向的V	东邦领先2个球胜利时发生，日向做出V的胜利手势。
东邦南葛并列冠军	延长赛下半场后双方平分就会发生，与原作一样双方并列冠军。
对意大利	
费尔南迪斯对旋转射门	第一次射门被扑住时发生，费尔南迪斯将球扔给大空翼要求他使出旋转射门。
铁壁！费尔南迪斯	在没有丢一个球的情况下费尔南迪斯扑出5个球。
岬太郎	上面事件发生后球出界时发生，岬太郎替换登场。
黄金搭档复活	岬太郎在对方半场持球时发生，最后的倒钩射门指令输入成功则得一分。
新猛虎射门	下半场费尔南迪斯扑出球时发生，日向向被扑出的球使出新猛虎射门，需要指令输入。
对阿根廷	
翼对迪亚斯	大空翼带球与迪亚斯争球时发生，两人的一对一事件。
前空翻射门	迪亚斯从帕斯卡尔接到传球后发生，若岛津的HYPER指令可防住。
旋转射门	迪亚斯在我方半场带球时发生，迪亚斯使出旋转射门，若岛津的HYPER指令可破。
猛虎俯冲头球	下半场向松山光后传发生，松山会用猎鹰传球给大空翼，最后日向小次郎会用猛虎俯冲头球射门，需输入指令。
旋转猛虎射门	下半场大空翼在对方半场中央带球时发生，大空翼用旋转传球传给日向小次郎，日向使用猛虎射门，需输入指令。
玻璃贵公子三杉淳	下半场剩20分钟时射门射出球门框时发生，三杉淳替补登场。（可故意射偏）
三杉的倒钩	三杉淳接到大空翼的传中时发生，大空翼和迪亚斯争球后三杉淳使出倒钩射门，需输入指令。
对法国	
翼对皮埃尔	大空翼带球与皮埃尔争球时发生，两人的一对一事件。
翼对皮埃尔第二回	大空翼带球与皮埃尔争球时发生，争球胜利大空翼会用旋转射门进球得分。
滑翔射门	皮埃尔持球在我方半场时发生，皮埃尔使出滑翔射门，若岛津的HYPER指令可扑出。
早田对拿破仑	上半场拿破仑带球早田与之争球时发生，之后两人各得一张黄牌。
早田退场	上面的事件后，上半场拿破仑带球早田与之争球时发生，之后早田被红牌罚下。
埃菲尔进攻	下半场皮埃尔和拿破仑在球场中央控球时发生，埃菲尔进攻后拿破仑会使出大炮射门，若岛津的HYPER指令可扑出。
岬太郎的射门	埃菲尔攻击事件后岬太郎持球时发生，最后岬太郎会使出跳跃凌空抽射射门，需要指令输入。
三杉淳出场	下半场剩20分钟时射门射出球门框时发生，三杉淳替补登场。（可故意射偏）
对西德	
翼对缪拉	大空翼禁区外射门时发生，旋转射门被缪拉扑住。
日向对缪拉	上面事件发生后日向在禁区外射门时发生，猛虎射门被缪拉扑住。
翼对缪拉第二回	上面事件发生后大空翼在禁区外射门时发生，穿裆球被扑住。
日向对缪拉第二回	上面事件发生后日向在禁区外射门时发生，日向与大空翼发出旋转猛虎双人射门，被缪拉扑住。
日向&翼&岬	上面事件发生后日向在禁区外射门时发生，日向与泽田使出双人射门，之后岬太郎鱼跃头球，之后大空翼从后面跟上将岬太郎与球顶进球门。
施奈因对若林	施奈因使出第一发闪光射门时发生，若林源三用HYPER指令可将其接住。

Tips：将"光荣的轨迹"和"另一个故事"通关后，在自由对战（フリーマッチ）模式里可以用南葛SC队。

www.plumbook.cn

皇牌空战X 诡影苍穹



吃饱喝足睡醒之后拿到游戏，准备搞个通宵，谁想3个小时之后突然看到了制作人员名单……存档之后，十六夜向当时每一个还醒着的熟人发出了这样一条消息：Namco这厮也终于开始不厚道了！当然，以上描写虽然有些夸张，但性质是差不多的。其实对于一款掌机游戏来说，本作还是相当不错的，画面、系统、手感绝不马虎，联机对战更是一偿众多飞行员多年的宿愿，不过就是流程太短了……全部15关，如果跳过一些不必要的关卡10关左右就能通，这确实是太短了。当然，用家用机的标准来要求是不人道的，但对于系列的死忠来说，偶尔提一次不合理建议应该还是能被允许的——把关卡数给我翻倍吧！

PS.由于游戏在截稿前才拿到，因此原定的攻略无奈只好改为特快。下期将为大家送上机体、勋章、部件等各种要素的收集指南，更会为大家介绍游戏中几个变态关卡的轻松打法，希望大家能够小小期待一下。



文 十六夜
美编 anubis

基本操作

由于PSP比PS2手柄少两个按键(L2、R2)的原因，本作的按键编排与系列传统风格有较大的区别。默认键位中，方向键的左右负责机体的左右平移，而SELECT则用来放大地图。虽然游戏提供了3种按键排布供玩家选择，但十六夜还是建议大家自定义的好。以下就是十六夜自定义的按键排布，希望能够起到抛砖引玉的作用：

摇杆	控制机体
十字键↑	自动恢复水平状态
十字键↓	更换锁定目标
十字键←	开启地图
十字键→	开启SP武器
○键	发射导弹或特殊武器
×键	发射机炮
□键	机体向左平移
△键	机体向右平移
L键	减速
R键	加速
START键	开启暂停选单

主要的改变就在于将控制机体平移的按键换到了右侧，这样即可以方便右手拇指随时进行操作，又不会影响飞行中加速减速的指令操作，与摇杆配合能够在高速运动中实现对机体运动轨迹的精密操作，在缠斗战中能够体现明显的优势。



战斗画面介绍

1 分数

在战斗中，玩家击毁敌机、战车或是战舰等目标都会增加相应的分数——当玩家锁定某一目标后，该目标的名称以及对应分数会显示在总分数下方。与系列不同，为了照顾对各种番号不敏感的玩家，本作还特别将目标的外貌直接显示在分数下方，方便玩家进行分辨。

2 速度

显示目前玩家机体的飞行速度。根据飞机性能的不同，最大、最小速以及加速能力都会存在差别。在战斗中，速度会影响机体的回旋性能：同一机体，飞行速度越快，机体执行回旋动作的效率就越低，而且转向半径也越大。需要注意的是，本作有些飞机只有在到达一定高度后才能真正体现速度优势。

3 剩余时间

显示当前任务所剩余的时间，当剩余时间为0时，任务便会失败。另外，某些关卡还会有其他限制(比如援护友军部队)，而这时会有相应图标出现在屏幕右上角，而图标下方会有表示时间、距离或是友军损伤程度的槽。

4 高度

显示玩家机体的所在高度，过低会有警告提示。需要注意的是，这里的高度是指海拔高度而不是与地面的垂直高度。

5 机体状态

用来显示机体当前的弹药剩余量以及耐久度状况，其中只有HARD难度以及ACE难度下机炮有弹药限制。与系列一样，当机体的损坏度达到100%的时候玩家就会被击落。

6 目标名称

当玩家锁定一个目标之后便能看到对方机体名称，如果驾驶员是ACE，还会显示机体的特殊代号。除此之外还会详细显示出玩家与目标相隔的距离。

7 锁定框以及准星

虽然玩家在很远的距离便能够选择要攻击的目标，但必须当目标进入射程才能够发动攻击。追踪性武器会发出蜂鸣声提示玩家，而投掷型武器则必须由玩家目测后将弹药投放出去——会有圆形图标提示弹着点。需要注意的是，在使用投掷型武器时，机体的速度，运动趋势都会对投下爆弹的运动轨迹产生影响，因此，为了提高命中率，建议大家在投弹前尽量保持匀速平飞。

当玩家与目标间的距离非常近时(小于400)，屏幕会出现用于机炮瞄准的圆形准星。需要注意的是，虽然准星的范围较大，但只有在目标处于准星中心位置(准星中间的那一点)时命中率才最高。另外，机炮准心并不会给玩家提供任何瞄准辅助功能，在攻击时一定要将提前量考虑进去。

8 雷达

以玩家的机体位置为圆心，显示周围作战单位。三角形表示飞行单位，四方形表示地面作战单位(战车、舰船以及建筑物)。游戏中目标全用白色显示，而被白环包围的目标便是本关的主要目标，如果玩家希望速战速决，就集中打这种目标。另外，目标随着受到不同伤害，其在雷达上的颜色也会发生改变。耐久度100%为白色，耐久度大于50%为黄色，耐久度小于50%为红色。

9 目标方位

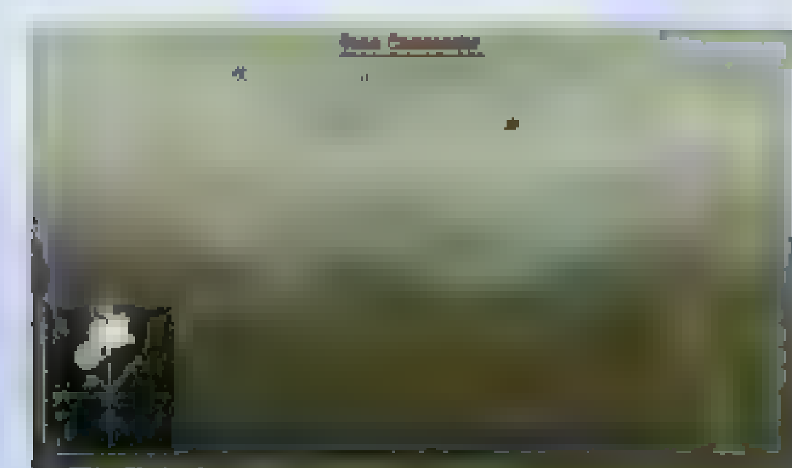
与系列相同，利用三角形的方向以及形状表示玩家锁定目标的大致方位。离目标越近，三角形的顶角角度就会越大，反之则会越小。熟练根据显示的图形判断目标位置是近身缠斗的关键。

© BANDAI NAMCO Inc.

关于视点

与家用机不同，本作无法在战斗中直接通过按键来实现3种视点的自由转换。要想转换视点，首先要按START键开启暂停选单，进入"OPTIONS"的"Displays"选项，在"Camera"中可以根据玩家的习惯更改视点。

与系列相同，本作同样为玩家准备了HUD视点、驾驶舱视点以及机体后方视点。HUD(Head Up Display)又称抬头显示器，是目前普遍运用在航空器上的飞行辅助仪器，抬头的意思是指飞行员不需要低头就能够看到他需要的重要资讯，降低飞行员需要低头查看仪表的频率，避免注意力中断以及丧失对状态的把握。游戏中的HUD虽然还远远达不到军用的水准，但类似高度、速度、运动方位、机体位置以及俯仰角度等重要数据都清楚地显示在了上面。在此视点下，玩家除了观察雷达时眼睛会离开屏幕正中外，其余时间都不会丧失对前方的注意力，是ACE驾驶员首选的视点。



机体后方视点是初心玩家的首选，因为在此视点下不仅能够获得更为宽阔的视野，更重要的是能够直观地看到所驾驶飞机的飞行姿态。相信大部分新手的通病就是"空间丧失症"，在3次元的环境下，由于紧张以及不适应等心理因素经常会使人分不清上下，能够看到机身就可以直接与地平线进行比较，从而有效地避免这一情况的出现。

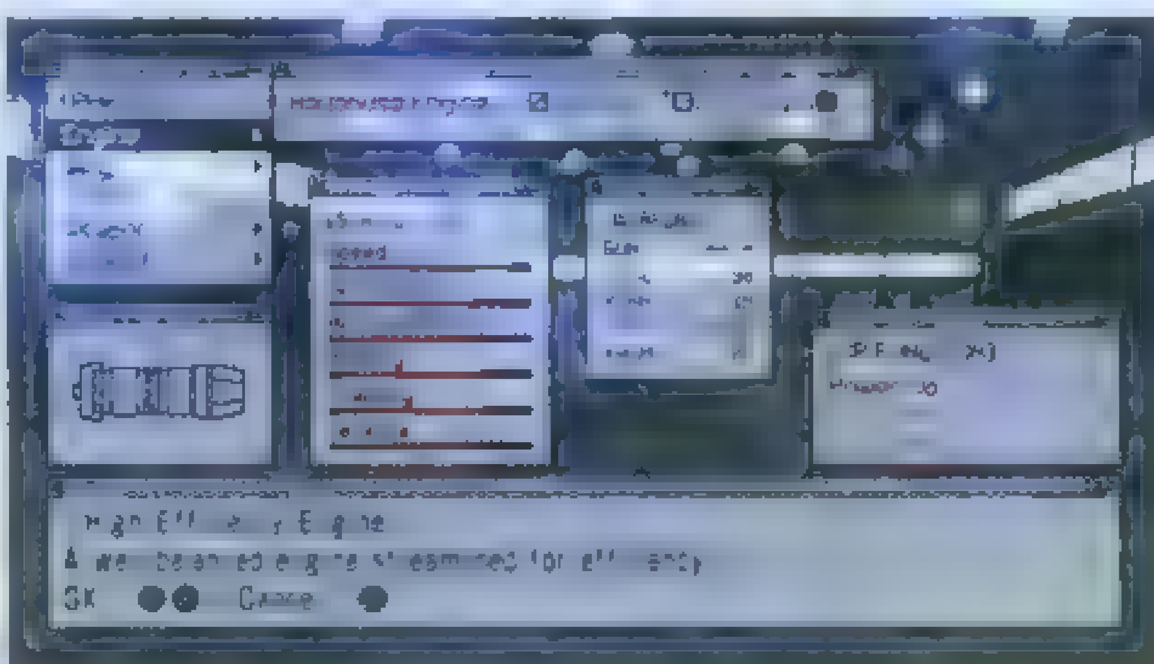


驾驶舱视点与HUD视点类似，但更为拟真。不过拟真的代价就是更多的视野遮挡……

改造模式

游戏中只有APALIS、FREGATA、FORNEUS、CARIBURN以及"X系列"共6台机体能够通过对机体的引擎、机翼、装甲、武器以及驾驶舱共5个部份进行改造。需要注意的是，虽然这些部件都能对机体某个部份进行明显的强化，但作为代价，其他方面的性能很可能会受到非常大的负面影响，因此如何取舍、搭配将成为玩家不得不仔细考虑的问题。另外，对机体的强化无法改变机体的外型，这一点确实有些可惜。

要想进行改造，就需要获得改造部件。游戏一共为玩家准备了60种部件，所有部件都需要玩家在机库购买，而使机库的强化部件种类增加就需要玩家在各关卡中击毁特殊的目标——一般都单独存在于地图的某一外野，当锁定目标后能够看到图标上有一个明显的五角星。而每种部件的最后一个需要在联机模式下获得胜利才能够得到，这些部件基本上都是"只加不减"的极品哦！



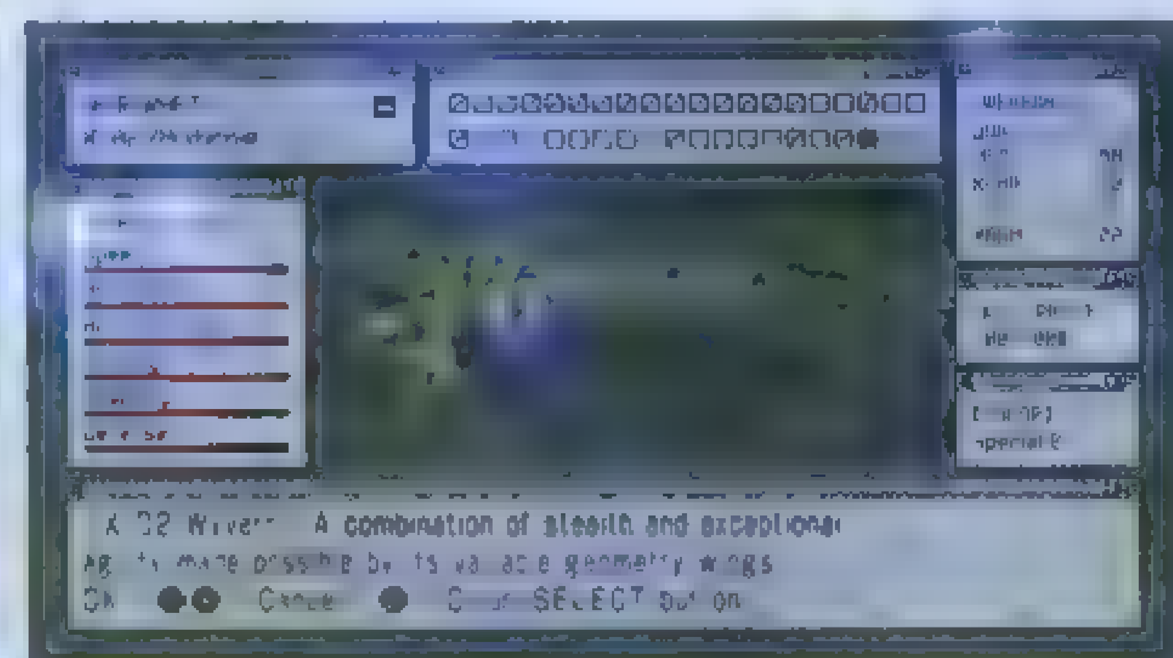
战略人工AI系统

在"战役模式"中，玩家将以"格里弗斯队"队长的身分与敌人战斗，完成各种任务。不过与以往的系列不同，本作中玩家并不是简单、被动地执行上面所下达的指示，通过在系列作中首度登场的"战略人工AI系统"，玩家可以通过选择执行不同的任务使战局发生改变。游戏中一共有3处选择会影响玩家接下来一系列战斗的内容，一个在完成了第3关之后，另一个则是在击毁空中要塞Gleipnir(第7关)，最后一个是完成第12关解放了首都之后。战斗内容的改变主要表现在：敌方各战斗单位的位置以及主要目标位置的改变；敌人强度、数量以及攻击方式(空中要塞、首度防御塔)改变，最后甚至连任务内容都会完全改变。

机体颜色

游戏中每架飞机都拥有Aurella、Leasath以及SP1、2共4种颜色。Aurella是初始色，Leasath以及SP1需要玩家在战斗中击落ACE飞机才会获得，而SP2则需要机体的"KILL RATE"值达到100%后才会获得。

"KILL RATE"，玩家可以简单理解为机体的经验值。每场战斗之后，在任务结算画面，系统会根据玩家的击落数以及机会数量给予一个数值，当"KILL RATE"到达MAX(100%)后就会获得最后的颜色。



联机模式指南

不受时间与地点的限制，借助PSP的无限LAN玩家可以非常方便地与其他玩家进行各种形式的联机对战。想进行联机非常简单，只要先由一名玩家在"联机模式"中选择"Host Competition"建主，这样其余的玩家就可以通过"Join Competition"加入了。游戏为玩家准备了多种对战形式，从单纯的决斗生死战到完成指定目标可谓多种多样。在决定进入哪种对战后所有玩家都需要选择战斗中驾驶的飞机。为了体现战斗的公平性，联机对战时所有玩家所能选择飞机的种类是互通的，也就是说只要有一个人拿到了某架飞机，那么其他的玩家在联机模式下都可以直接选用。当所有人都决定好所使用的飞机后便可以正式开始联机对战了。

联机对战模式简介

Dog Fight：Survival/Shoot out

所有玩家的空中混战。在战斗中玩家的惟一目的就是将眼前的敌机击落，确保自机的生存。"Survival"中玩家需要将其余玩家击落，并使自己存活到最后才能获得最终胜利；"Shoot out"中玩家则需通过击毁敌机获得击坠数，只有当玩家的击坠数到达规定数值后胜利者才会出现。另外，如果有玩家率先获得了规定的分数，即使场上还有对手存在也同样会获得胜利。分数的获得方法除了击毁敌机外，一直保持攻击状态(进入导弹射程)分数也会持续上升。

Base Assault

顾名思义，这里玩家的目标就是要率先摧毁对方的基地。与空中战不同，这里需要玩家拥有熟练的对地攻击技巧，除了一边躲避来自空中的导弹外，更主要的问题是如何在一次俯冲中尽可能多地发动攻击。

Air Superiority

虽然看上去像空战，但实际上玩家的任务不是击落对方，而是尽可能长时间地控制目标空域。在雷达上，玩家可以看到一个圆形区域，那里就是玩家们需压争夺的地方。驶入这一区域，玩家的分数就会不断上升，而另外的玩家就需要用各种手段将他赶出这一空域。

Beacon Battle

最过瘾的对战任务。所有玩家将被分成红蓝两部分，双方各掩护自己的海面部队冲向对手的基地，当一定数量己方的部队成功抵达目的地后就能获得胜利。在这里玩家间已经顾不过来厮杀，消灭不停涌来的舰队才是最关键的。

Escort Mission

两方玩家冲进对手的基地抢旗，之后再返回自己的基地，先抢到规定数量旗子的一方获胜。拿到旗子的飞机可以被击落，而击落后旗子就存在于飞机爆炸的区域。

通关之后

当玩家以任意难度完成整个游戏后会出现"剧情鉴赏模式"以及"音乐鉴赏模式"。"剧情鉴赏模式"中玩家可以自由观看之前流程中出现过的剧情"动画"；"音乐鉴赏模式"则能让玩家反复欣赏游戏中动人心魄的音乐。除此之外，"自由模式"中玩家可以挑战已经完成的关卡，而且还能够按SELECT选择不同的难度(即使玩家没用此难度完成游戏)。"自由模式"与"战役模式"的关卡内容完全一样，玩家同样能够通过击毁战场上的特殊目标开启各种强化部件。另外，当用HARD难度完成一次游戏后，会出现ACE难度，与系列一样，自机依然是一炮死的哦！



文 迁徒的鱼 美编 anubis



杀戮地带：解放	SCEE	ACT
PSP KILLZONE：Liberation	2006年11月10日	欧版
1~6人 128KB		39.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：16岁以上

尽管PS3上面的《杀戮地带2》自从E3之后就渺无音信，但这款宣传力度并不高的PSP版却给人带来了不小的惊喜。如果开场那一段精彩的CG还让你怀疑这又是一款"看上去很美"的游戏的话，那么实际进入游戏之后你会完全打消这个念头。如果略显短暂的流程让你意犹未尽的话，那么请一定要试试本作的联机模式，无论合作杀敌还是3对3的对战都能让你乐此不疲。凭着本作的出色表现，我们有足够的理由期待PS3版的再次公布。

L 锁定方向（按住）翻滚（连击）
R 蹲下
十字键 命令同伴
△ 装弹
○ 手雷攻击
× 执行动作
摇杆 角色移动
□ 枪械攻击
Select 查看地图

特殊操作

坦克or气垫船

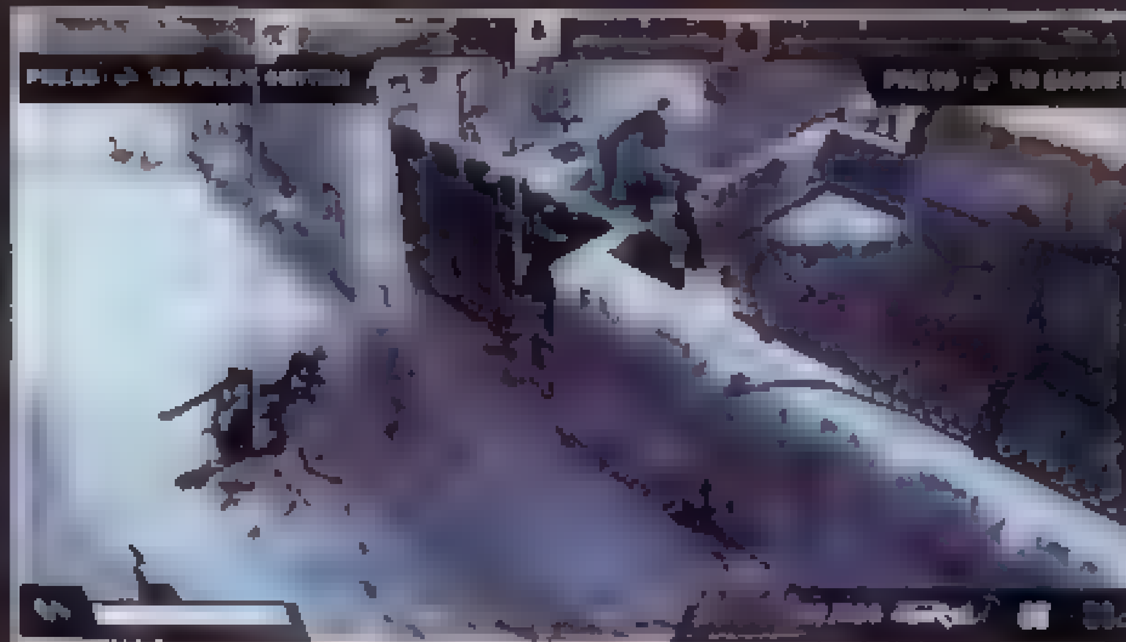
本作中可乘坐的工具不多，只有坦克和气垫船两种，虽说威力十足，但出场的机会只有一次，实在有些可惜，它们分别在1.4与3.1关可供驾驶。坦克和气垫船的操作方式基本一致，下面就来介绍一下它们的具体操纵方法。

操作方法	
×	前进
△	后退
L	向左旋转炮塔
R	向右旋转炮塔
○	发射炮弹
□	发射机枪
十字键下	离开坦克（气垫船）



同伴指令

在有同伴跟随的情况下按方向键上可以给同伴下达各种指令，×为执行命令，○解除命令。命令分为移动至某处、攻击指定敌人、控制重机枪、打开开关四个种类。比如4.1关必须命令女同伴使用特殊技能才能打开开关继续前进，4.3关人质的体力极低，被攻击几下就会死，所以我们运用指令控制她躲在安全的角落，自己清理敌兵后在一通前进会比较安全，灵活运用同伴指令能为你减轻不少攻关中的压力。



飞行服

只能在3.3关中使用的一种武器，按×键可持续飞行一段时间，且弹药无限，不过不能翻滚。装备飞行服后画面下方体力槽之上会出现一个黄色的能量槽，飞行时能量槽会不断消耗，一旦能量被消耗光就会从空中强制落回地面，在飞跃山谷时要注意能量的残余量，小心不要摔下去。注意，飞行服只能维持现有的高度飞行。

战斗画面介绍



体力槽：本作主人公的体力相当虚，我们的正义英雄挨不了几个子弹就会挂掉，不过好在Normal难度下补给点内恢复体力的药品较多，可以及时恢复。

枪支情报：显示装备的枪支以及残弹数，每次只能装备一种枪支，可以在补给点内更换枪支，弹夹也可以通过捡取敌人的弹夹或打破木箱捡得补充。

手雷情报：手雷分为爆破、烟雾和定时三种。按一下○显示抛物线，再按○扔出手雷。烟雾弹会影响敌我双方的瞄准精度，在烟雾下不能自动锁定，不过可以按住L扫射烟雾后的敌人。定时炸弹一次只能装备一颗，按一下○放置，再按○引爆炸弹。

C4情报：C4只能在画面中有黄色圆形标志处放置，用来炸开路障，在特定的补给点内可以获得。

恢复针剂：同伴的体力下降到一半以下时靠近他可以使用针剂为其恢复体力，同伴体力不支会有20秒钟的倒计时，如果在这段时间内不为同伴恢复体力就会GAME OVER。恢复针剂在补给点内可以获得。

补给点：在此可以对弹药和体力进行补充，每关都会有若干个补给点。

地雷/红外线探测器：碰到即会爆炸，基本一击必杀，可以L+R瞄准或用手雷引爆。

木箱：破坏木箱能够从中获得补给物品或保险箱，每一关中都有若干隐藏在木箱中的保险箱可以收集。

地图解析

虽说流程中各个关卡的场景比较大，有些任务也需要在某几个地点来回奔波，不过只要弄清了地图中图标代表的意思，卡关的情况基本不会出现。

- Player：玩家所处的位置。
- Player Buddy：同伴所处的位置。
- Objective：任务目标，通常为需要炸毁的路障或设施的位置。
- Exit：出口，到达此处就可完成关卡。
- Supply Depot：补给点。
- Supply Depot＋C4：C4补给点，除了普通的补给品外还提供C4补给，爆破任务必须装备C4。
- Keycard：门卡，可以打开被锁定的电子门。
- Path Blocked：被破坏的路段，暂时不能通过。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2006 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

作战技巧

掩体的运用

如果你喜欢玩射击游戏时冲出去与敌人进行面对面的互射，在本作中会死的很惨。攻防战中如何运用掩体才是获胜的关键。由于体力比较浮云，所以掩体的运用就显得很重要。游戏场景中可以拿来当掩体的地方也比较多，判明敌人的位置后迅速找到合适的掩体按R蹲下，等待对方射击的间隙按□攻击敌人是游戏主要的攻击手段，如果配合手雷的使用，效果更佳。





瞄准与锁定

本作的瞄准系统为半自动瞄准，只需你把人物面对的方向调整到敌人所在的大致方位，系统就会自动帮你把准星锁定到敌人身上。被锁定的敌人头上会出现体力槽，这时就可以进行射击了。按L+R可以锁定场景中的一些物品，比如箱子、红外线感应装置、机械蜘蛛等，其中机械蜘蛛会主动寻找距离它最近的人然后自爆，因此可以在远处用L+R瞄准后射击启动它，如果它身边有敌人话，我们就可以省下不少的弹药了。按住L射击可以对正前方进行扫射，在大批敌人同时出现的情况下会比较实用。

挑战模式

挑战模式一共四关，要完成故事模式中的相应关卡才可以开启，每一关内都有六个挑战项目，挑战成绩分为金、银、铜三个等级，金等级获得20积分，银等级获得10积分，铜等级获得5积分，积分累计到一定值就可以开启隐藏要素或解锁辅助道具。

Target Practice Run：边移动边打靶，每击破一个靶子都有时间加成(绿色的人质减时间)，到达目的地后剩余的时间越多成绩越好。

C4 Course：从补给点内取得C4炸毁目标，难度越高途中出现的敌人越多，最后一关有同伴协助。

Objiect Course：以最快的速度收集木箱内的5个保险箱。

Spidermine Catch：限定时间内把机械蜘蛛引进铁箱内，捕捉到机械蜘蛛的时间越短成绩越好。

Base Defend：保护基地，不被不断出现的敌人炸毁基地，杀敌数越多成绩越好，前两关会有同伴协助，注意恢复同伴的体力。

BOSS战解析

本作难度适中(Normal)，正常流程中常看任务提示不会出现太大问题，但仅有的三场BOSS场战由于瞄准上的困难还是会给玩家造成一定的麻烦，下面我们就来具体分析一下各场BOSS战，给大家提供些打法以作参考。

BOSS 3.4 PURSUIT

本作中最有难度的一场战斗，BOSS乘坐的机械战车攻击方式繁多，而且需要破坏战车上6个部位才可以真正的击败它，所以打起来会比较吃力。BOSS身上的6个部位分别是：左上方和右上方的导弹发射器，左中部与右中部的机械蜘蛛发射口，中部的手雷散射口和下方的机枪。导弹发射器每次发射6颗导弹，左右跑动加上滚动应该不难躲开，要注意的是导弹每次发射到第5颗时下方的机枪口就会开始扫射，所以见到BOSS站起来一定要找到掩体躲避起来。当BOSS被破坏到一定程度时会开始发射机械蜘蛛，此时应立刻按住L扫射把蜘蛛清理干净，如果被炸到的话必死无疑。手雷散射只要站在画面下方边缘就不会被炸到，倒是不足为惧。



场地左右下方分别有两个补给点，左侧补给点内有机枪、火箭筒(4发)、恢复药(2个)、手雷(2枚)；右侧补给点内有机枪、狙击枪、恢复药(1个)、手雷(2枚)、烟雾弹。场景两侧可破坏的掩体中还有两个恢复药。

需用L+R瞄准部位攻击BOSS才有效，两侧的活动空间较小且没有什么遮挡物，所以推荐在画面下方左右活动。战斗开始应立即跑向左侧的补给点内取得火箭筒，然后躲在图中左下方的石柱后(此处机枪攻击不到)，用L+R瞄准对我们威胁最大的机枪发射两颗导弹，剩余的两颗导弹可以考虑对机械蜘蛛发射口和左侧导弹发射器各一颗。然后换回机枪在下方游走躲避导弹和机枪，等待BOSS俯身发射导弹时立刻向机枪方向扔手雷，如此五颗手雷之后机枪就应该会被破坏掉。由于没有了机枪的干扰，我们就可以轻松的在最下方躲避导弹后肆意反击了。剩下部位的破坏顺序应为导弹发射器→机械蜘蛛发射口→手雷散射口。

BOSS 4.2 REVOLATION

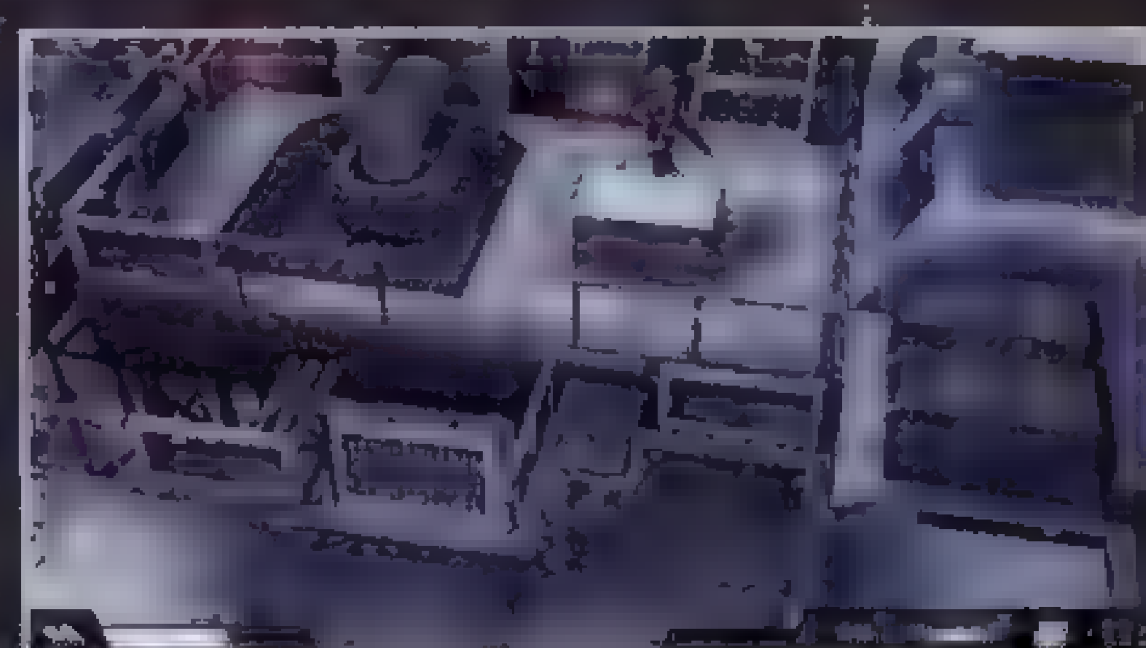


非常容易的一场BOSS战，其攻击手段只有机枪扫射一种，而且地形对我方又比较有利。场地四周设置有挡板，所以只能顺时针围绕场地转动。一开始BOSS站在中央平台上射击，我们可以在场地左下方引他下来，当他从中央平台走下后立刻逆时针跑到画面中的位置蹲下，BOSS就会傻傻地卡在那里，剩下要做的就是等待他攻击的间隙站起来向他射击了。

BOSS 4.3 CONFRONTATION

此战分为三个阶段，BOSS的攻击方式只有两种：机枪与手雷散射，其中手雷散射攻击范围很大，见到他发射后应立即向其他方向翻滚回避。

第一阶段：右侧补给点内的左轮枪对付BOSS比较有效，中央护栏钢板可以防住BOSS的机枪扫射，躲开机枪扫射后寻找空隙用左轮配合手雷可以快速解决战斗。BOSS体力在400以下进入下一阶



段，前往下一阶段之前记得补充好体力和手雷。

第二阶段：同第一阶段打法类似，站在中央的铁桶后回避机枪比较安全。BOSS体力在200以下进入下一阶段，离开之前记得带上补给点内的散弹枪。

第三阶段：开始BOSS会坐在重机枪内向我们射击，从补给点内换上机枪躲在图中的位置射爆重机枪，然后BOSS会逃向左上方的角落里，这时换回散弹枪几枪便能解决掉他(手雷可以把他从角落里逼出来)。

联机模式

本作的联机模式与单机模式同样精彩。联机模式分为两种：一种为两人的合作模式，通过两台PSP连接可以双打进行故事模式，不过与单机故事模式中流程进程并不通用。第二是线上竞技模式：最大可以实现6人(3对3)的联机对战。联机模式中的人物造型可以在单机模式中获得。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

天地之门2 武双伝 BUSOUDEN

天地之门2～武双传～	SCEJ/Climax	A・RPG
PSP 天地の门2～武双传～	2006年10月19日	中文版
自带记忆功能		[illegible]
对应无线LAN		推荐玩家年龄 12岁以上

睽违一年之久，终于出现在玩家面前的这款《天地之门》最新作由于中文版的推出早已汇聚了大量玩家的关注，经历了前作之后，我们期待着又一次全新的感动和震撼。在本作中加入了数量繁多、种类丰富的任务可供玩家选择，使得游戏的耐玩度大幅提高，下面就让我们来领略这个全新的西马大陆的风采。

文 玛娜
美编 NINA

永无止境的任务

基本操作

十字键(摇杆)	角色移动
△键	视点自动调节
○键	调查/确定/对话 收起武器
□键	防御
□+方向键	闪避
□+↓	弹开敌人
×键	取消/取出武器 攻击
L键	切换操作角色
R键	切换武艺录或灵力盘
START	开启菜单
SELECT	开启/关闭小地图

系统详解

双人协作

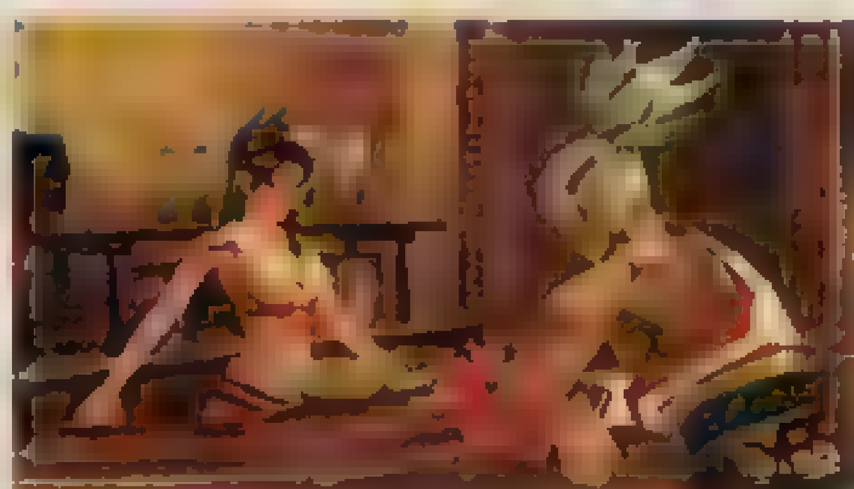
在游戏中玩家可以随时按下L键切换自己所操作的人物，除了春歌之外，在武赖局还可以邀请其他武赖参与战斗，值得注意的是两位主角有一人HP为0，游戏都会Game Over。

武器

游戏中有三种武器：刀剑、枪棍、护手，其关系为护手克枪棍、枪棍克刀剑、刀剑克护手。刀剑的性能比较平均，稍稍降低移动速度；枪棍的范围和威力都较出色，移动及攻击速度较慢；护手的攻击范围和威力都比较低，移动、攻击速度快。

武赖局

接任务的地方，在这个游戏中，



几乎任何时候你都在和它打交道。

武艺录

本作的关键系统，在武艺录中设置拳谱的顺序之后，就可以完成一连串的攻击，每套武艺录所能设置的拳谱最大数不可更改，但后期得到的名字中记载了"升段"的武艺录，则能随着不断使用而最多成长到10段，在游戏中通过解决任务或是剧情入手。

灵力盘

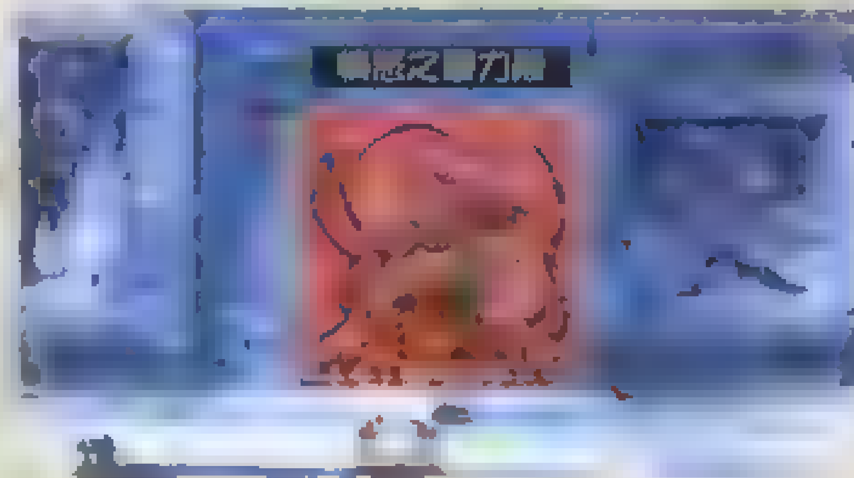
能装入灵子印的环状基盘，每种的形状和可装入灵子印的数量不尽相同，只有通过剧情和开启特定宝箱获得。在装入回复或者带有属性攻击的灵子印时，要依照印、结、印、结的顺序排列才能产生效果。

铃

在打败敌人或是打破木箱时会出现，其用途是在联机模式中购买东西。

神殿修复

要完成神殿的修复首先需要在全世界搜集各种神殿碎片，前往相应的神殿打倒守护兽，然后用碎片完成一个十分简单的拼图小游戏，最后由春歌献纳灵力舞完成。



全任务列表

本作的任务总数有104个，难度虽然不高，但是大多属于比较繁琐的重复性劳动，中后期更是主要以大量收集和讨伐为主，加上特定道具掉落几率过低，使得本作简直变成了一款怪物种类极度匮乏的《怪物猎人携带版 东方风情篇》。由于游戏中有体贴的任务提示，所以在下面只对部分任务进行说明。

普通任务

武赖测试-武术家专用	25两、四式剑术・天	出武赖局装备武艺录耍一通就行
武赖测试-舞姬专用	25两、转轮之结	出武赖局用L键切换到春歌装备灵力盘按要求跳几下
购买午餐	600两	
泥芋配送	500两、蒸芋头	
收下介绍书	600两、五式拳术・地	到达寺院后发现要找的人不在，直接回到武赖局就可以找到他了
离家鼯鼠的搜索	400两、道具袋增加8个	一共有3块公告板需要书写，写之前删掉别人的留言，注意大小写和空格，写完会有是否成功的说明
马高原的下级灵力殿调查	100两、铁灵力盘	注意不可跳出舞台
一个小小的委托	10两、臣枪五段	三番街盗贼市场的茶坊处4700可买到一个，想省钱就去马高原的小灵力殿处，可找到一个
物色值钱的物品	60000两、金铃	在一番街左边的帝都学院左上角宝箱中可找到"值钱物品松"
筹措食材	1800两、炭烤腿肉	
酩酊大醉的巨汉	1500两、水	
讨伐七恶枪兵	1200两	
灵力盘的材料调度	400两、三级灵力盘	
银两委托	思念之碎片二	
母亲的模样	1200两	
商店的宣传工作	500两、道具袋增加8个	
银两贷款・续篇	愤怒之碎片四	
离奇失踪之士兵的下落	10000两	

商店宣传活动的反击	600两、道具袋增加8个	先去西马水桌打听广告文，之后把3番街和2番街共5块公告板全写上广告
调查小型灵力殿	50两、破裂之结	使用江湖之谱
禁卫队召集	1000两、天剑派枪八连	和伽罗一起到军司令部大门口和一个叫绿萌的人交谈
听听学者说的话！	5000两、碧玉	
发布避难劝告！	700两、道具袋增加8个	全部的布告板都要写上
出现了！银两贷款	大包儿	
银两贷款・续续篇	大包儿	
银两贷款	包儿	

战斗任务

任务	报酬	完成方法
击退子射人影	200两	类似任务大多在地图上有红色叹号标明
处理遭废弃的暗机	1500两、愤怒之碎片二	
击退四处洒粪的黄翼征偶	1500两、二级灵力盘	
岩石？闻磷？	1000两、文臣剑法六连	
击退恶魔植物(代受)	2000两、臣剑六段	
歼灭斑痞人	8000两、思念之碎片九	
讨伐沙漠之诱拐团吧	6000两、铜铃	
诱拐团的讨伐	2000两、炎气之舞・五式	
击退吵死人的噪音鸟	1500两、天剑派枪六连	铁门处可直接调查打开，下水道最里侧房间
银散跑进房间里了！	4000两、西马徽章	在下水道旁的民居中杀死所有银散即可

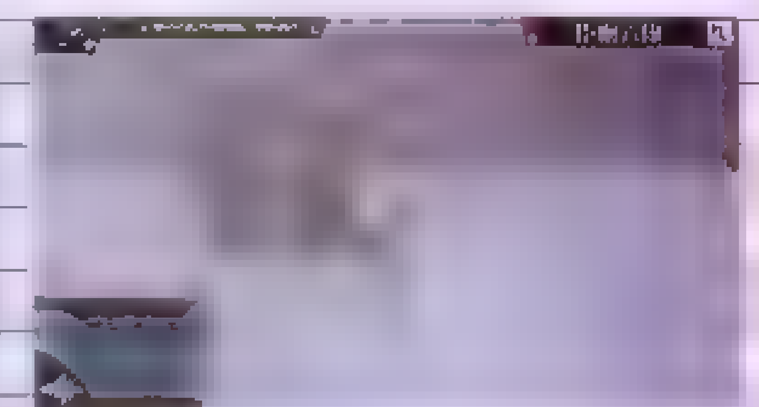
©Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserved.

警告危险与特别区域的任务

任务	报酬	完成方法
刃边流母龙武究竟在何方	3200两、喜悦之碎片四	到了巨大的沙漠场景之后，一直向前直跑，走到版边的时候继续向前即可到达目的地
二大食材山药芋的搜寻	3000两、臣枪六段	打死盐五浓留湖的闻磷可得
武器的材料筹备	3000两、天剑派拳六连	
魔都毒湖的中和作业	6000两、天剑派剑七连	一路走到最后一个场景自动剧情
前往喜悦之灵力殿献纳舞		献纳舞蹈的时候千万不要跳出舞台啊！
前往思念之灵力殿献纳舞	—	
前往愤怒之灵力殿献纳舞	—	
前往恐惧之灵力殿献纳舞	—	
定期捕获射人影甲壳	5000两、水	沙漠中杀死甲壳蛇可得
武器店的材料筹备・二	3000两、臣剑七段	
搜索值钱的物品	2500两、金铃	
武器的材料筹备・三	2000两	
面机爪的调度	8000两、软皮护身符	
武器的材料筹备・四	2000两	
武器的材料筹备・五	3000两	
征求能击退斧卿的代理人	9000两、西马徽章	
捕获大量九余胸肉	15000两、轰音尾肉	
定期捕获计蒙的鱼鳍	10000两、西马徽章	在有水的地方可以找到计蒙
美食家无理的要求	60000两、黄玉	其实在三番街的肉店就可以买到轰音肉
定期准备铜机残骸	20000两、西马宝章	沙漠的第二个场景有很多铜机
西马宫・储备食材的调度	20000两、西马宝章	可在盐五浓留湖第二个场景收集
西马宫・储备药的确保	40000两、灵蔓戒指	

任务	报酬	完成方法
捕获大量征偶鸟肉	12000两、轰音舌	
武器的材料筹备・六	10000两	
武器的材料筹备・七	43000两	
搜集轰音角	25000两、盐炒洋葱	
西马宫・药液的确保	90000两、文臣剑法九连	
击退雪华宫殿旁的轰音(代受)	6000两、短毛织带	
捕获大量征偶翅膀	15000两、烤鸡翅	
击退成群的猛兽轰轰音	200000两、文臣掌法十连	
寻找大量射人影液	50000两、粗茶	
寻找值钱的物品	50000两、金铃	一番街地下墓地2层可找到
击退一群凶暴的轰音	198000两、骨角枪	
武器的材料筹备・八	26000两	
武器的材料筹备・九	65000两	
准备优质茶的材料	45000两、优质茶	
武器的材料筹备・十	42000两、西马宝章	
西马各地的二强敌	280000两、晒衣杆	
寻求研究材料	48000两、红玉	
定期准备铜机残骸	20000两、西马宝章	
搜索遭诱拐的少女	5000两、熊熊灵力盘	先去不员辉梦土之前救春歌的地方找到玩偶熊，之后去一番街的焰兰街道和一个叫羽眉悠的女人交谈
在广阔湖泊的彼方	10000两、绿茶	盐湖第2个场景往东北一路前进，在一个湖泊中的盐滩上就可找到斧卿头冠
在广阔少漠的彼方	13000两 芳香茶	瘦草在东辉魔狩沙漠第2场景







警告危险与特别区域的战斗任务

任务	报酬	完成方法
黄色的闻磷	1900两、臣拳七段	注意区别普通闻磷和目标闻磷的区别
夺还宝物	1800两、特级灵力盘	
对麻痹毒有效的花	6000两、文臣掌法七连	在沙漠杀死屈逸有一定几率得到
镇压铜机	30000两、臣枪升段二型	不需要进入地下设施，在地面就有铜机
破坏暴走的面机	6000两、天剑派拳八连	
击退斧卿	3000两、武臣刀法八连	
击退虹计蒙	2500两 文臣棍法七连	
歼灭湖泊的祸害・斑痕人	4200两、盐	
斑痕人歼灭作战	12000两、臣剑升段二型	
西马军提出的救援请求！	70000两、臣拳升段一型	
面机肃清作战	89000两	
击退猛兽轰轰音	150000两、金铃	
救助西马宫本殿的卫士	65000两、武臣拳法九连	
击退大灾	100000两、天剑派剑十连	盐湖第二个场景出现，HP很多
拯救西马军正规兵	45000两、西马宝章	在不员辉梦土破坏铜机后，找到一个叫久利雄的人就行
黝黑斑痕人歼灭作战	38000两、薹茶	
击退斧卿、拯救小孩	43000两、蒸甜芋头	
破坏暴走的拾机	48000两、天剑派枪十连	
少女的搜索	90000两、武臣枪法九连	
讨伐西马十人委员会派的余党	100000两、磐皇珠	慢慢杀吧……
扫荡暗机	110000两	所有地下区域就是指一、二、三番街的地下墓地和地下水道，一共300个
扫荡面机	170000两	继续慢慢杀
扫荡铜机	145000两、苍玉	
歼灭斑痕人、寻找迷路的小孩	37000两、苏打水	
镇压西马神崇拜者集团	100000两、西马宝章	在二番街地下墓地、不员辉梦土、东辉魔狩沙漠消灭100个人
拾机战斗实验	40000两、苏打水	



全碎片收集

游戏中每种碎片都有九小块，除了第一块是打倒神殿的守护兽入手之外，其他碎片都需要玩家四处搜集得到，不过碎片会在小地图上用黄色的记号标注出来，所以要找到它们并不难。以下没有提及的均可以在三番街叶恋水道的古董商处买到，一个仅售1000块，物美价廉，童叟无欺。



喜悦之碎片三	都陆音出府左上角宝箱内
喜悦之碎片四	完成任务"刃边流母龙武究竟在何方"入手
喜悦之碎片六	三番街成金坡民居里的宝箱内
喜悦之碎片七	"玉川"第二个场景宝箱内
喜悦之碎片九	"东辉魔狩沙漠"宝箱内
愤怒之碎片三	三番街西马水渠宝箱内
愤怒之碎片四	完成任务"银两贷款・续篇"入手
愤怒之碎片九	都陆音出府地下尽头的宝箱内
思念之碎片二	完成任务"银两贷款"入手
思念之碎片五	马高原入口高台的宝箱内
思念之碎片七	皇沌山脉第二个岔路尽头宝箱内
思念之碎片八	二番街地下墓地宝箱内
思念之碎片九	完成任务"歼灭斑痕人"入手



特殊地点献纳方法

本作中有很多特定的灵力殿需要春歌献纳灵力舞，之后会得到相应灵力盘或是解开机关。下面就将特定地点所需要的舞谱及入手方法列出以供参考。



地点	使用舞谱	入手方法
马高原上的小灵力殿	高原之谱	剧情入手
盐五浓留湖的小型灵力殿	江湖之谱	
皇沌山脉廊岩洞	皇山之谱	廊岩洞中入手
叹息之岛—不员辉梦土的灵力殿	珊瑚之谱	都陆音出府的地下设施中入手
天领—都陆音出府左边的灵力殿	天领之谱	东辉魔狩沙漠第二个场景正中央宝箱内
刃边流母龙武	石人之谱	刃边流母龙武迷宫内获得



11月11日是一个神圣的日子。然而，对于许多读者朋友而言，这无疑也是一个充满了怨念的日子——当然，我指的并不是PS3发售……(※)

上世纪某位哲学家曾说过"没有游戏的人生是不完整的人生。"同样一句话可以演绎出很多版本，至少全世界的少男少女们都知道一点，那就是如果人生当中没有了男生和女生之间或偶然或必然的相遇，没有了追求和被追求的种种曲折离奇，人生再怎么完整也肯定有限。基于这个放之全世界皆准的无上法则，在这里我们特地为诸位网罗并搜集了追求MM的十大攻略要点。这些攻略方式虽各有千秋，但万变不离其宗的道理却是有的。希望大家在开心游戏之余，能够在百忙之中稍稍抽出时间来考虑一下自己的人生是否完整。完整的祝您继续保持，不完整的则要抓紧开始行动了，而这篇企划无疑是您最佳的行动指南。总之，当11月11日的午夜钟声敲响时，祝愿您能幸福甜蜜地安然睡去，而不是继续堕落到原力的黑暗面——加入"死死团('情人去死去死团'的简称)"的游行队伍沿街高吼"情侣去死"……

最后，特别感谢雨滴同学与新小编玛娜友情客串点评嘉宾，这两位MM以其独有的异性观点极大地提高了本篇企划的学术研究价值，特此鸣谢。

单身启示录

光棍节特别奉献

独家企划 SPECIAL FEATURE

追求MM 10大攻略要点深度透析

攻略要点1 英雄救美

"英雄救美"一向是被众人所歌颂的美德，不管是[illegible]……男生[illegible]对美女性[illegible]必然要经历[illegible]从邪恶的手中解救少女，或"在危机关头以骑士的姿态帮助少女，之后两人从此两情相悦之类的好戏。自[illegible]看来此招屡试不爽，[illegible]英雄[illegible]，否则[illegible]。然而遗憾的是，此等[illegible]由于现实生活的种种[illegible]，实在可悲可叹。但是不要担心，请牢牢记住：没有机会就创造机会，没有英雄也可以制造英雄，有困难要上，没有困难创造困难也要上。

救美之心人皆有 案例1 ICO♥Yorda 来自《ICO》

ICO从小就是个与众不同的孩子，因为脑袋上长了角，13岁的他被村民送去古堡中充当祭品。好在ICO天赋异禀命不该绝，不但从关押自己的地方逃脱出来，还顺便救下了一个被关在笼子里的美丽少女。平心而论，ICO的"英雄救美"简直像教科书一样标准规范：不仅救了人，还在危机四伏的恶灵古堡中一路保驾护航充当护花使者，偶尔还能借着保护的名义拉拉对方的小手，搂搂对方的小腰，在浪漫的城堡中如此长时间地肌肤相亲，再配合上被追杀时的心跳错觉，两人想不萌生深厚的感情都难。凡此种种，让人不禁扼腕感叹如今的小男生确实不可小觑。







◀▲ICO同学用实际行动向我们证明了——年龄不是问题，身高不是距离。

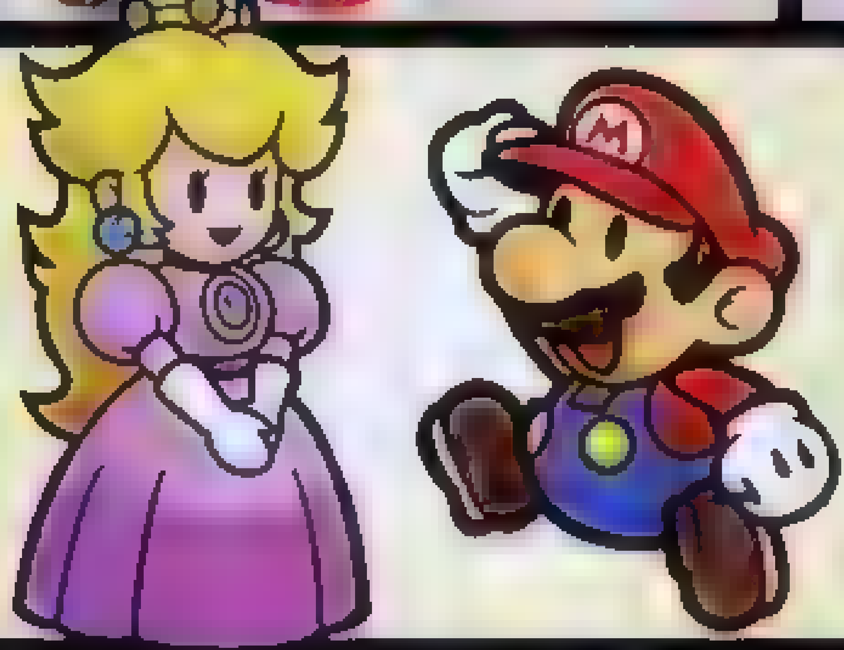
※注：11月11日即光棍节。其由来正是因为11月11日这4个1的形象表现，通过网络的广泛传播后，便逐渐形成了一种光棍节的文化。如：1月1日是小光棍节，1月11日和11月1日是中光棍节，11月11日是大光棍节。最近还有人讨论阴历与阳历11月11日重合的可能性……

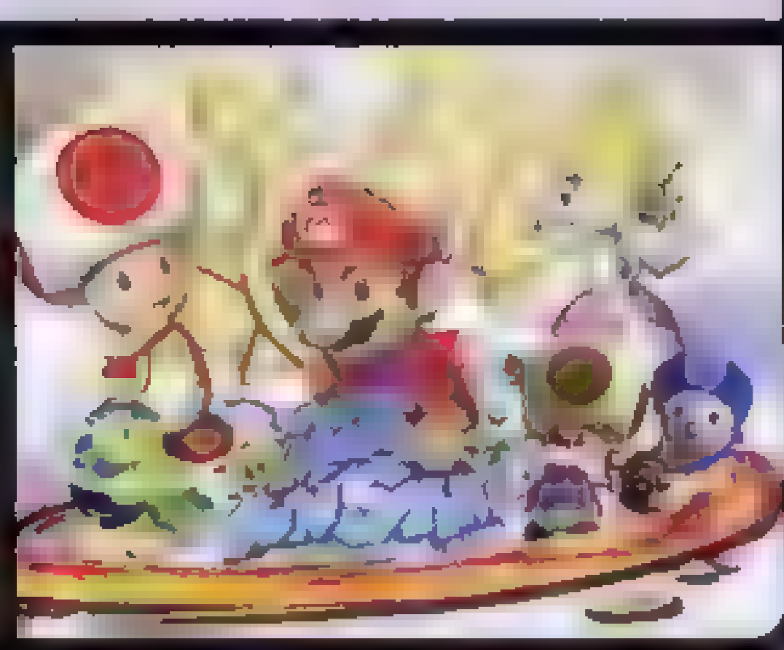
救美之心人皆有 案例2 马里奥 ❤ 碧奇公主

来自《马里奥》系列



尽管现在大家普遍认为马里奥和碧奇公主的那些俗事老套到让人发笑，但其实我们都忽略了一点，虽然马里奥看起来相当可怜，时常被公主大人呼来唤去，鞍前马后鞠躬尽瘁，然则他搭救的对象怎么说也是个公主啊。救了公主一次也许不算什么，但是长年累月地救，不分寒暑地救，只要公主遇难必定去救，这份执着谁人能及？甚至我们有时候还会不禁暗想，碧奇公主如此不厌其烦地屡屡被库巴劫走，是不是已经渐渐形成"被害妄想症"的征兆呢？总之，救人救到了这个层面上，公主当真是无以为报，只能以身相许了。





救美之心人皆有 案例3 吉良大和 ❤ 拉克丝

来自《机动战士高达SEED》系列





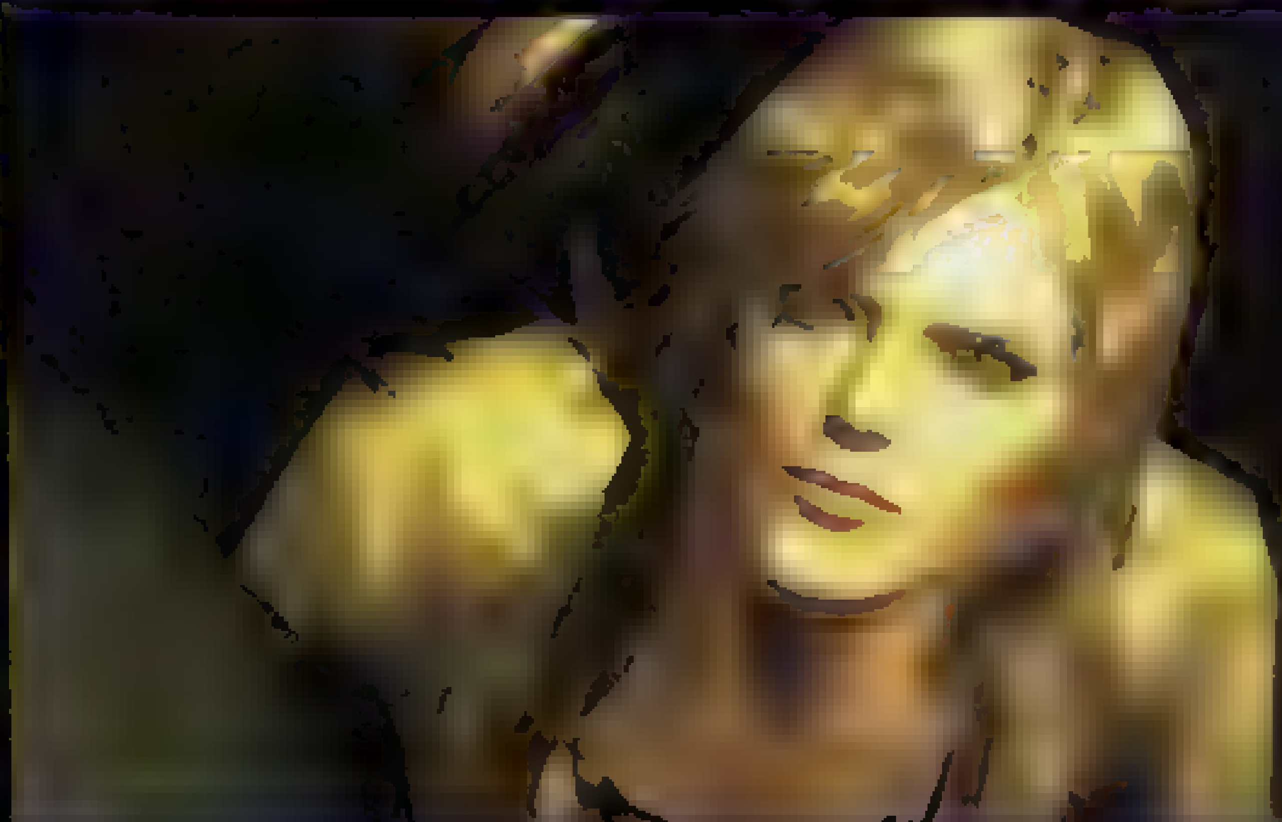


◀在《高达SEED Destiny》前一开场，吉良便以一个标准的"推倒"式飞扑再次英雄救美，身手矫健不减当年。

坦白地说，让吉良大和驾驶强袭高达简直是对资源的严重浪费，对于在战场上经常"捡回莫名其妙的东西"及友情客串完全和平主义亲善大使的他而言，最合理的分配是扔给他一台支援补给机了事。不过也正因如此，他才得以与生命中最重要的恋人——拉克丝·库莱茵不期而遇。自从吉良在宇宙中搭救回拉克丝的救生囊后，由命运牵引着的两人便由此开始了一场委婉曲折的爱情故事。不过，考虑到"没有机会就创造机会"的基本原则，我们完全有理由怀疑那台扎夫特军派来搜寻拉克丝的侦察型MS是被吉良故意击落的……

英雄救美反面教材

当然，即便是英雄救美也有失败的时候，一不小心反倒弄巧成拙，其中最为郁闷的莫过于《潜龙谍影3》的斯内克和《银河游侠》的杰斯塔，这两位仁兄不但没有以英雄救美的姿态出场营救，反而被美女救了——但是过程无所谓，关键是结果，既然最终目的已经达到，又何必在意其他的小事呢。





▲《银河游侠》中，被希沙拉从沙鲸嘴边抢回来一条命的杰斯塔想必心中也十分郁闷吧。

◀一向英明神武的斯内克一时不慎被敌兵包围，多亏夏娃的帮助才逃离虎口。

英雄救美 技能参数一览

实用价值	★
难度系数	★★★★
必杀效果	★★★★☆

专家点评

雨满：做一件好事不难，难的是做一辈子好事。

玛娜：顺便一提，就算真运气好救成了，也不要以为对方就会嘤咛一声羞涩地钻入怀中以身相许。金庸为什么追不到夏梦？就因为他脑子里全是这个。

攻略要点2 陈词滥调

不要以为诸如"今天的天气真是不错啊""小姐，去喝杯咖啡如何？""我们以前是不是在哪里见过"之类的滥俗词汇只有遭白眼的份，事实证明，不论在任何时代，这种搭讪的标准语句都是具有一定杀伤效果的，这就好比至今没有任何军队声明由于刺刀的威力不如枪械而要撤销刺刀训练一样。当然，前提是您的面孔要足够英俊，微笑要足够迷人，动作要足够潇洒，钱包也要足够饱满——因为能被这种方式钓上的女孩通常都不是什么善主……

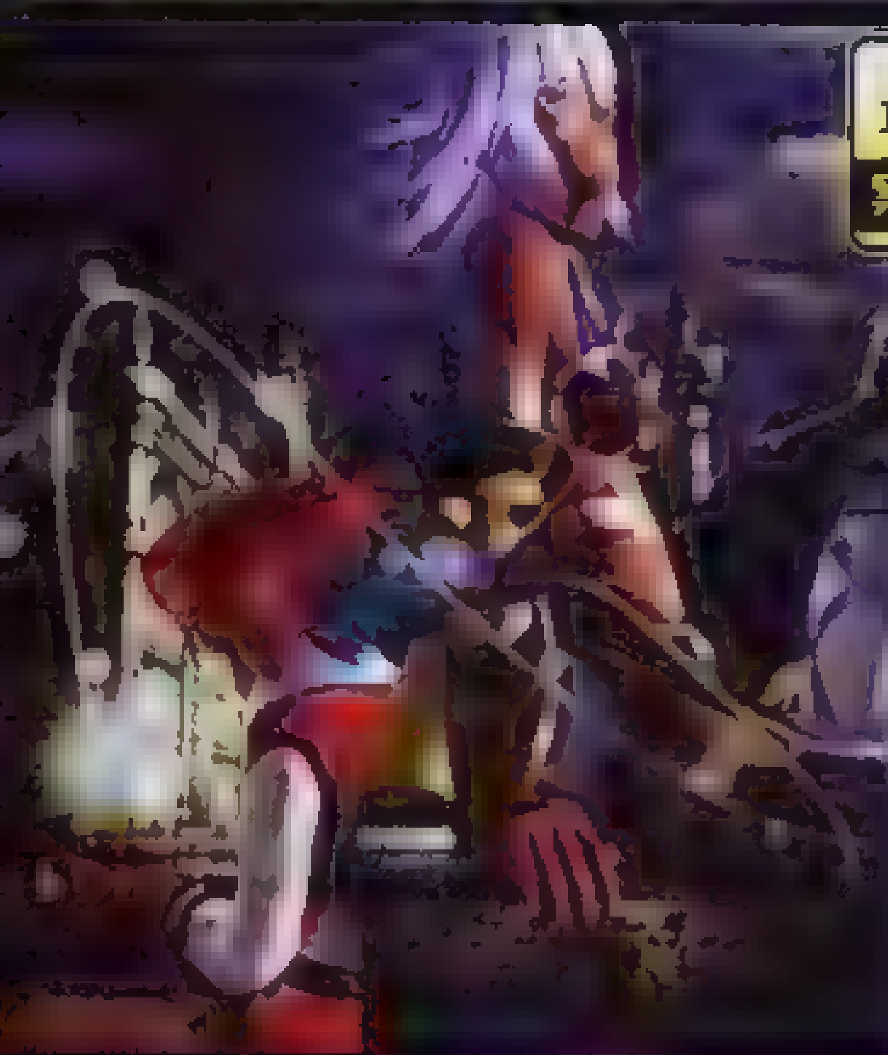
懒人式直白美学 案例1 詹姆斯 ❤ 玛丽亚

来自《寂静岭2》



身为《寂静岭2》的男一号，詹姆斯的勇气和魄力确实是常人所不能及的，在自己的妻子死了数年之后收到了来自妻子的一封约会信，他居然能够毫不犹豫地前去赴约，这本已经十分惊人了，更可怕的是在看到一个大活人之后，他还能面不改色地说出"你和我妻子长得真像"则更是匪夷所思。当然，詹姆斯的话有其独特背景配合，再加上玛丽亚又是他自己幻想出的产物，可说是一个愿打一个愿挨。这句话虽俗，但俗得也很有震撼力，之后迅速发展的感情也在意料之中。要是搁在平时，您若冒冒失失地逮个女孩子便说"你和我老婆长得一模一样"去试试？被对方当成流氓赏两个大白眼恐怕都是轻的，若她身旁不远还有男朋友在，您就等着生活不能自理吧。





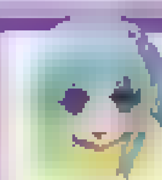
懒人式 直白美学 案例2

凯特♥黑玫瑰

来自《.hack// 恶性变异》系列

在网络游戏中，每一个玩家都会经历"菜鸟"这个过程，而这个时候如果有一位资深玩家站出来指导新人的话，双方就此熟识的几率一定会大大增加。若是老玩家想搭讪别人，也是成功的不二选择。在此处，凯特和黑玫瑰就属于这种情况。不过与大家想像中有些不同的是——这一次可是女生搭讪男生！本来也是新人的黑玫瑰看见主角一脸迷茫地站在奥拉的雕像面前时，想也不想便拖着自己笨重的大剑上去搭讪："一看你这样子就是个新人！让我来教你吧！"玩家们此刻无不情不自禁地……面无表情(因为实在太老土了)，但是在内心深处，一阵喜悦却悄悄涌出。

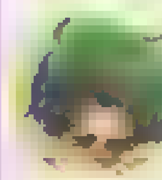
专家点评



雨滴：其实美女不是讨厌搭讪，而是讨厌搭讪的不是帅哥……



玛娜："陈词滥调"的关键不在于怎么让人对自己留下深刻的印象，而是表明"我对你有兴趣"的态度，所以对自己有自信或者懒得拐弯抹角的人均大可一试。譬如《横行霸道》系列"的男主角，历来的搭讪方式都是直接停车按喇叭，省时省力，大家皆大欢喜……



D·S：玛娜同学，你举的事例已经超出搭讪的范畴了……

陈词滥调技能参数一览

实用价值	★★★★★
难度系数	☆
必杀效果	☆

攻略要点3 不打不相识

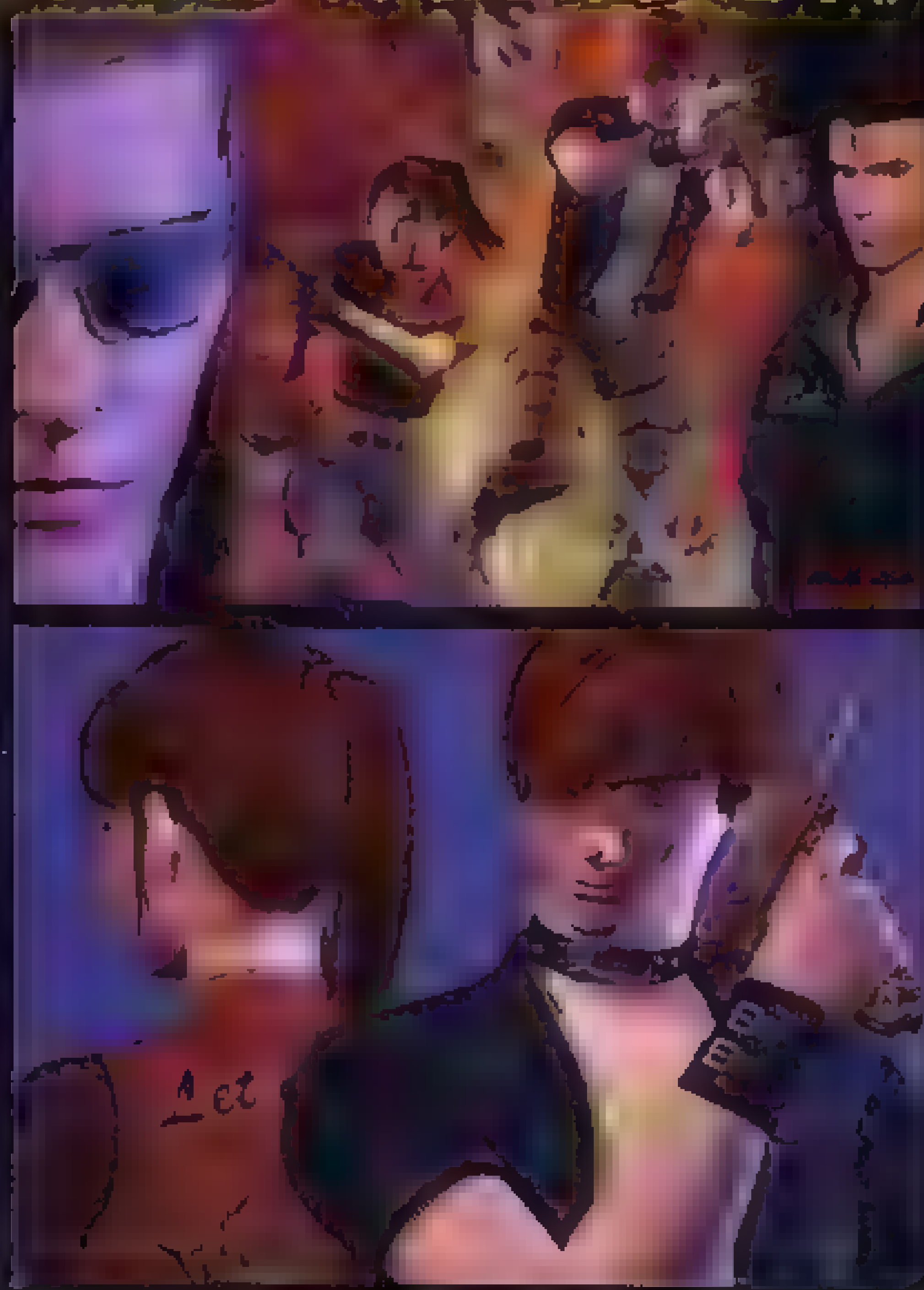
不要仅从字面来理解"不打不相识"，你真的以为在看到女生之后要去先大战三百回合才能发展感情么？别逗了，通常遇到这种情况，你有高达80%的可能会被对方认为是个粗俗野蛮的男人从此敬而远之，另外20%则是被一帮女生的唾沫星子淹死——当然这种情况在自己是主角的前提下效果就大不一样了。请记住，以武会友的时代已经过去，绅士风度和温柔体贴才是克敌制胜的必杀妙计。

嬉笑怒骂 金玉缘 案例1

史蒂夫♥克莱尔

来自《生化危机 代号：维罗尼卡》

"《生化危机》系列"算是没救了，看看这些组合吧：克里斯&瑞贝卡、里昂&克莱尔、里昂&艾达……除了拔枪相对之外似乎很少有什么其他正常方式让一男一女萍水相逢——当然，在这个游戏系列中我们也不能再要求什么，毕竟大家都是受过训练的专业人士，不是来遍布丧尸的城镇观光旅游的。在《生化危机 代号：维罗尼卡》中，史蒂夫的搭讪方式更具有着系列一贯的特色：看到漂亮的克莱尔后二话不说就直接拔枪，让人想不印象深刻都难。在一场误会之后，他还颇有远见地给了克莱尔一个从密室里解救他的机会，顿时便让两人的关系大幅度地拉近。虽然之后在游戏结尾史蒂夫可能永远地离开了我们，但是光看他在克莱尔心中留下的那永不消退的记忆，便足以证明这是一次搭讪史上的大成功。不过，从史蒂夫酷似莱昂纳多的长相上，我们可以大致断定他或多或少也有些花花公子的潜质，常人轻易不可学，也学不来。



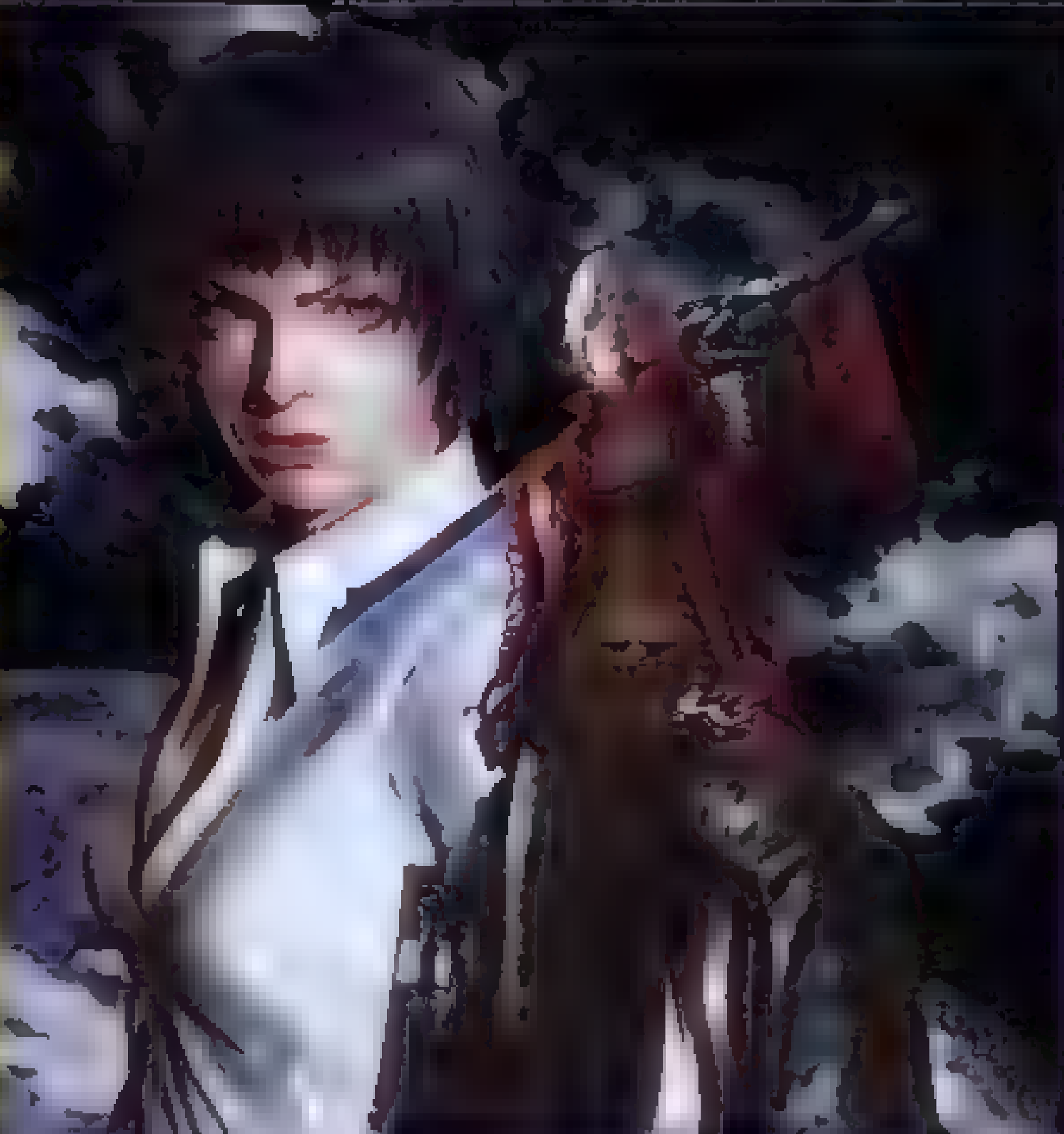
嬉笑怒骂 金玉缘 案例2

里昂♥艾达

来自《生化危机》系列



按理来说，里昂在《生化危机4》之中已经充分发挥了自己的成熟男人魅力，人挡杀人佛挡灭佛，连总统千金都对他情有独钟，应该不会是一个不擅长在女性面前闪闪发光的放电体。之所以在艾达的面前一直处于被动，完全要归结于艾达实在太过主动，以至于常人无法跟上她的节奏。早在《生化危机2》的浣熊镇，里昂初次与艾达相遇就被反搭讪(被艾达误认为是丧尸而用枪瞄准)，到了《生化危机4》，情形也没好起来，就算任劳任怨绝无怨言，还是被艾达利用完就后会有期了。帅气潇洒的里昂之所以如此憋闷，究其原因，还是因为自己不够主动，若是第一次换成自己用枪指着艾达，情形定然大为不同，不过不管怎么说，冲着两人的孽缘似乎永无休止之日来看，终究还算得上是个小小的成功。



不打不相识反面教材

但丁💔LADY

来自《鬼泣3》

但丁和LADY的组合简直像极了电影《史密斯夫妇》中那对活宝夫妻，不过遗憾的是人家夫妇在执行任务中是一见钟情，而但丁和LADY则是剑拔弩张。强悍的但丁遇上充满仇恨的LADY，两人见面的结果自然是异常惨烈的枪战片现场——子弹与刀光齐飞，硝烟共废墟一色。虽然但丁哥哥有意结识LADY女士，无奈落花有意流水无情，LADY一句"Let me go"吹散了本该在战火熄灭后燃起的爱情之火，于是我们的但丁哥哥只能面对强势的LADY姐姐无奈甘拜下风，上演了一出跳楼大戏，然后不无遗憾地说："I begin to think that I've got rotten luck with women"（我开始相信自己和女人不对味）

不打不相识技能参数一览

实用价值	★☆
难度系数	★★★★
必杀效果	★☆

专家点评



雨滴：该是你的就是你的，不是你的……就放掉。



玛娜：对于这种如同小学男生喜欢欺负自己有好感的女性一样的行为，收到的成效自然也和小学时代一样。其实不打不相识也不是不可行，但却为什么要选这种最麻烦、最落伍、最口是心非、最恶劣、最容易偷鸡不成反蚀把米的方法呢……

攻略要点4 会心一撞

要知道，世界上有很多事情往往都可遇不可求，今天错过明天就没有了，搭讪这种事情同样如此。所以，当各位走在街上遇到十分想搭讪的女孩，但又想不出任何具有新意的词汇时，那么或许这个会心一撞可以给予你实质性的帮助。不过要注意的是，撞一下固然简单，但是撞得恰到好处、撞完之后如何道歉和搭讪，事情才是关键所在。这种问题绝不仅仅是一次撞击就可以解决的，此外则是一定要注意控制力度。

撞出个灿烂未来 案例1 大神一郎♥艾莉嘉

来自《樱大战3》

想和艾莉嘉搭讪其实压根就不是件难事，因为这个女孩实在太冒失了，就算想和她来一次“宿命的相撞”都不用你费心，只要稍稍有些耐心，一天之内撞到鼻青脸肿绝对不成问题。但是正因为如此，普通的相撞就未免太没有个性了——一个每天要道歉无数次的女孩怎么会记住所有自己撞过的人？所以说大神是个好运无双的天生少女杀手，第一天刚前往巴黎就在路上遇车祸，巧遇艾莉嘉伸出援手以超能力将伤势治愈，从此结下不解之缘。(这可是车祸，和普通的撞一下是完全不同的)而且最为关键的是，被车撞的人还不是大神一郎，而是个无辜路人……这也当真是主角的特权啊。

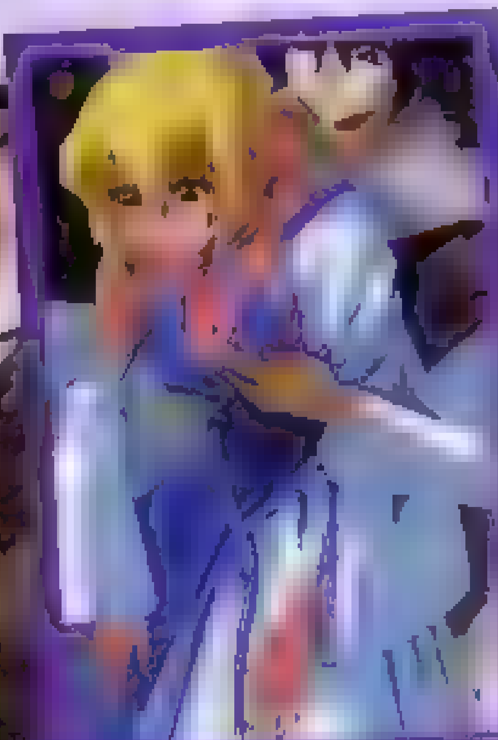




撞出个灿烂未来 案例2 飞鸟真♥史黛拉

来自《机动战士高达SEED Destiny》

最初看到《机动战士高达SEED Destiny》的时候，大部分人都被彻底蒙住了，那时我们甚至天真地以为飞鸟真与史黛拉就是这部动画的男女主角——事后才发现这两人充其量只能算是反派BOSS的帮凶而已……但无论结局如何，两人在初次登场时在街角处那会心一撞却是实实在在如假包换的，一段浪漫的插曲就此在碰撞的火花中诞生。顺便一提，飞鸟真同学在撞击史黛拉后附带的追加技“抓奶龙爪手”实属上级向的袭胸技巧，初心者慎用。





撞出个灿烂未来 案例3 克劳德♥艾莉丝

来自《最终幻想VII》

如果说大多数时候的“撞击”都是无心插柳的产物，那么克劳德就是一个完完全全的投机者，正大光明地将别人撞下的缘分据为己有。回忆一下《FF VII》的剧情，当克劳德等人爆破魔晃炉，逃逸到街上初次遇到卖花女艾莉丝的时候，一次具有历史纪念意义的撞击发生了……但是请等等，其实相撞并非发生在克劳德和艾莉丝之间，而是在克劳德之前跑过的某路人抢先将艾莉丝撞倒在地，然后无辜的艾莉丝拍了拍自己身上的灰尘站起来(连扶她的麻烦都省了)，抓住正巧跑过来的克劳德问道：请问发生了什么事么？”这完完全全就是坐享其成，天上掉馅饼的典型呀！





专家点评

雨滴：建议您要有火星撞地球的勇气，还要有伯乐相马的眼光，那些人可以撞，哪些人不能撞，这是一门艺术！

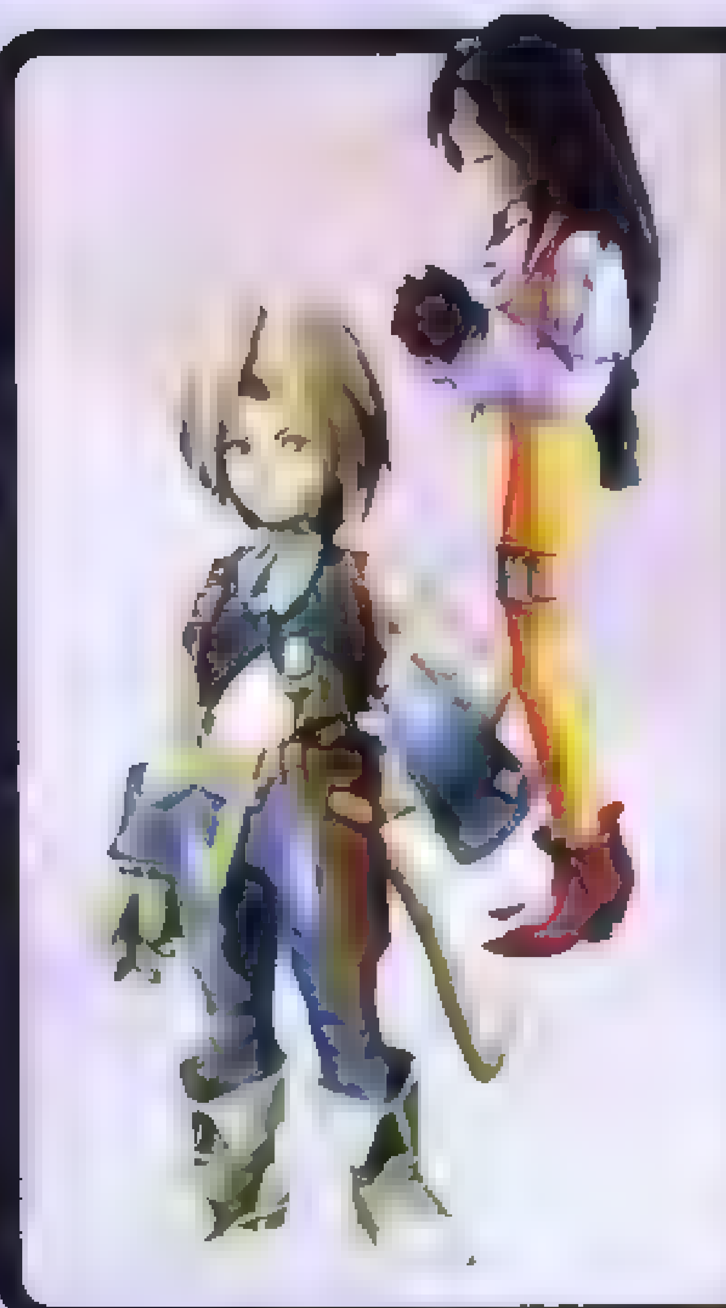
玛娜：“会心一撞”的关键其实在于之后的搭讪和顺竿爬，这些完全是个人领悟力使然，没有天赋的人就放弃吧。

会心一撞技能参数一览

实用价值	★★★★
难度系数	★★
必杀效果	★★

攻略要点5 先斩后奏

所谓“先斩后奏”，也有另一种说法为“生米煮成熟饭”，意思就是不管三七二十一，总之先下手为强。这就和食堂打菜差不多，一共就那么几样好菜，先到先得，迟了就吃不上，虽然十分残酷，但是也没什么办法。长久以来的实践证明，先斩后奏往往是一个异常有效的方法，但是这个方法的关键在于一定要一次就斩成功，不成功便成仁。



该出手时就出手 案例1 杰坦♥达嘉

来自《最终幻想IX》

据说，年少英俊(自称)的盗贼团青年骨干成员杰坦在任何时候看到少女都愿意主动搭话，以寻找一些亲近的机会。正所谓假使栽花不成，至少也要插柳成荫。在绑架传说中体重超过四百公斤的女王——的女儿的时候，此人碰到了一个蒙面女孩。在大放厥词之后，杰坦颇为意外地发现自己要绑架的公主正是自己在晚会上看到并已经搭讪成功的蒙面少女，为了照顾少年杰坦未来的前途——但其实主要还是希望证明自己在母亲心目中的地位——公主大人努力抓着杰坦的大腿哀求道：“求求你了，绑架我吧。我愿意被你们绑架……”大概一辈子没有碰到这种新鲜事儿的杰坦异常欣慰地接受了公主殿下的请求。其实，与其说这是杰坦先斩后奏地强抢民女，倒不如说是达嘉先斩后奏地离家出走更为恰当。

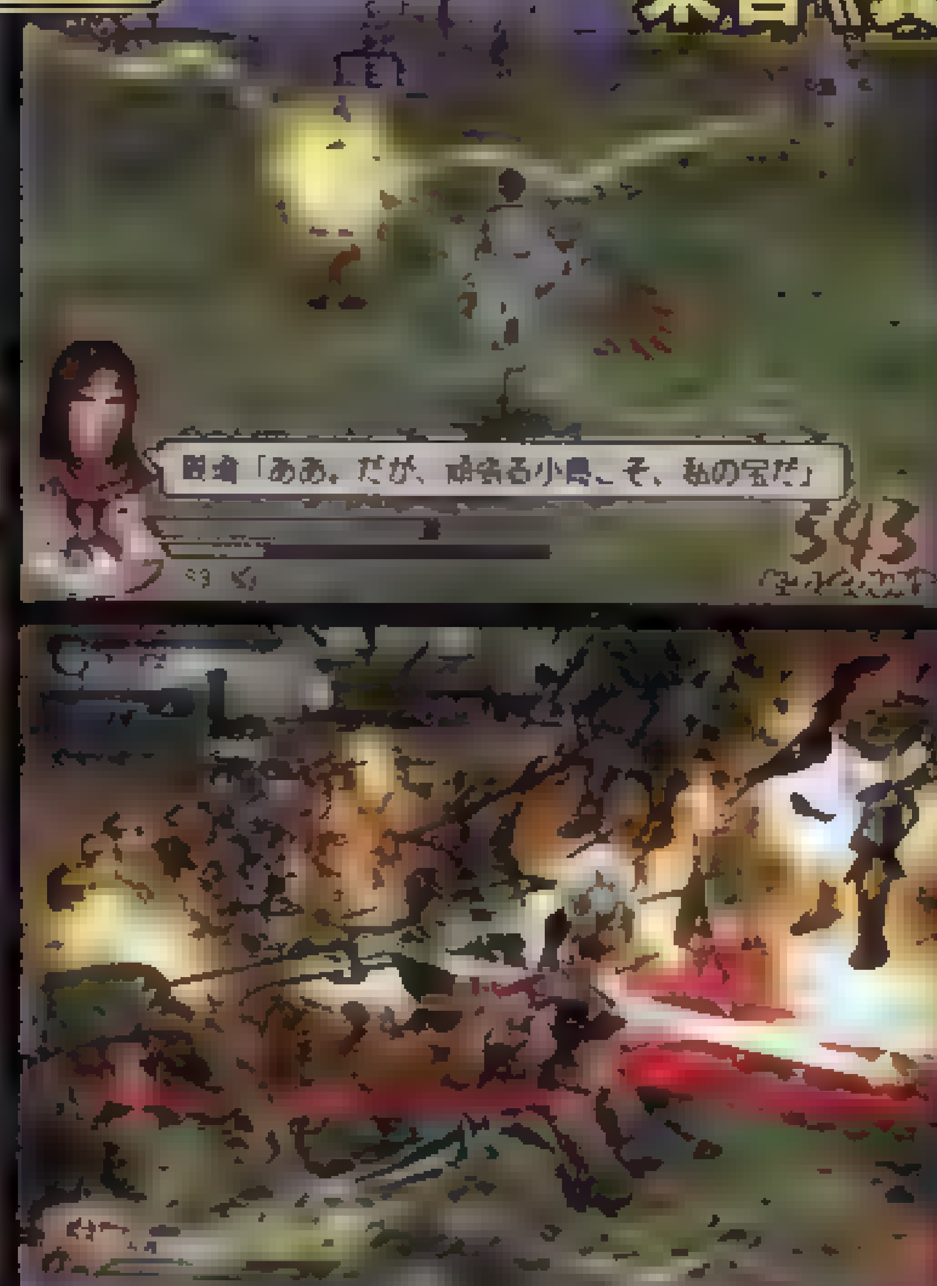


3DM SM
www.[illegible]book.cn



该出手时就出手 案例2 自创武将♥三国女武将

来自《真・三国无双4 猛将传》



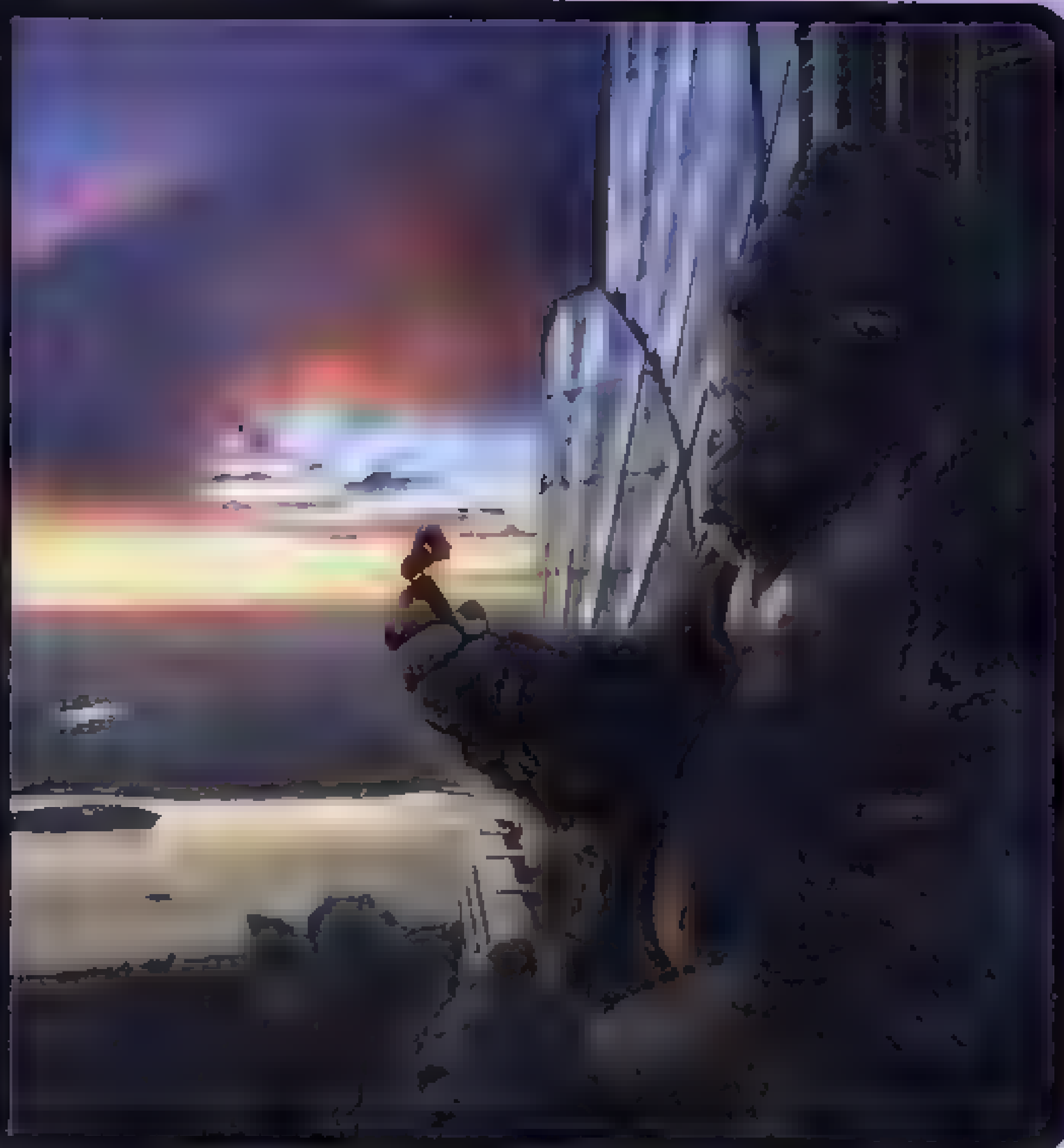
《真・三国无双4 猛将传》的"修罗模式"着实是让人开了眼，且不说那千变万化的随机地图与特殊事件，单是洗劫村庄和偷袭单身女武将这两个恶劣设定便足以令许多"勿以恶小而不为"的玩家们双眼放光——尤其是后者。虽然这是个足以令恶行度大增的行为，但由于其方便快捷，既能100%抓到自己心仪的MM，又省去了一笔雇佣金，何乐而不为呢？尤其是当星彩、月英、甄姬等一些能力不俗的女武将形单影只地出现在地图中的某个角落里时，几乎所有男性玩家都会淫笑着一哄而上……管它什么品德值？先抢了再说。

◀有时候单身女将也不是好惹的……

该出手时就出手 案例3 金刚♥美女

来自《金刚》

从心理学角度分析，强抢民女确实是许多人觊觎已久的罪行——不用花心思想怎么找机会约会，只要直接伸手抢回家，之后慢慢培养感情就好。但是因为自身条件限制问题，大部分人即使十分向往也无法轻易实施，所以，金刚的出现无疑极大地满足了许多人的禽兽梦想，可说是历史发展之必然性。在很久以前的《大金刚》中，金刚就抢夺了马里奥的女朋友，逼迫着当时还名草有主的马里奥一边爬梯子一边躲木桶来营救女友。虽然这次的行动没有成功，但它积累了足够的经验和教训，终于在之后的《金刚》中再次出手，电影与游戏双管齐下，可谓是抢得恰到好处，还同心仪的美女培养出了超越种族的浓厚感情，并且感动了大多数银幕前的小女生，让她们觉得自己的男友怎么瞅都没有金刚强大和温柔……总之，这个先斩后奏可说是史上最成功的一次典例，实属偷的伟大，抢的光荣。



先斩后奏 技能参数一览

实用价值	★★★
难度系数	★★★
必杀效果	★★★

专家点评

雨滴： 尽管上面有着如此多成功的例子，但是关键都在于郎有情妾有意，倘若一方有所抵制，下场都会十分凄惨，你们知道《勇者斗恶龙》的龙是怎么来的么？知道众多凄惨的最终BOSS是怎么来的么？这就是活生生血淋淋的反例。

玛娜： 在"先斩后奏"之前，请先仔细研读《治安管理处罚条例》及相关法律条文……

攻略要点6 故作深沉

记住，成熟稳重的男性永远是众多女性的杀手，不管是真成熟也好，假深沉也罢，总会有无数的女孩子为之倾倒。总之，只要你有一个有型的发式，穿套像样的衣服，摆出一副很有深度、让人捉摸不透的神情，让人感觉像是在想一件极为重要的事情（想什么不重要，关键是要装），偶尔再来上两句让人摸不着头脑的内涵语句（怕露馅的话，不说话也可以），就立刻可以达到你所要求的效果。只要看上去不是太装模作样，你就完全不用担心会被女孩们看出自己色厉内荏的本质。请时刻相信，这个世界上总有很多吃这一套的少女。



内涵不够沉默凑 案例1 斯考尔♥莉诺雅

来自《最终幻想VIII》

谁说追女孩只能先发制人？《最终幻想VIII》的男主角斯考尔用行动向我们举出了反例：在学园里一场庆祝部分学员晋级高级职称（SEED）的舞会上，斯考尔君先随便应付走了同伴，然后便一个人在角落里捏着酒杯摆酷，结果不出三秒便有女孩上钩——我们可爱的女主角莉诺雅从此便进入了我们的视野，而之后那一段舞会CG则更是被无数男性玩家在梦中YY多次的情景……不过此等馅饼也不是白从天上掉下来的，首先你要有一份体面的装束（在游戏中你若是不换装则连舞厅都去不成），其次得有一张虽不算英俊但起码也得称得上五官端正的面孔（为"沉默是金"的形象建立硬件基础），最后则要在举手投足之间无不散发出一种贵族的忧郁气质——往脑门上划道疤痕也许效果更佳，只是要注意长度……

故作深沉 技能参数一览

实用价值	★★★
难度系数	★
必杀效果	★★★

专家点评

雨滴： 装深沉确实可以吸引少女，但如果真的是太深沉的话，那么吸引到的少女可能是会跑的，这点要注意。

玛娜： 根据统计，最喜欢这招的女性类型Top3分别是：1.充满幻想，期待白马王子的女性；2.多愁善感，将自己当作需要被英雄拯救的公主的女性；3.文学女青年及摇滚女青年。

攻略要点 7 患难与共

“患难与共”这个词语说起来可能有些过——因为把在非常时刻产生的感情拿到正常生活中去，往往就不是原来那么一回事了。但单就目前来看，同甘共苦这一招还是相当管用的。只是对一个希望脱离单身贵族生活的人来说，这个世界上不是每天都会出现把自己和心仪的女性放到一起培养感情的非常事态，所以其实用价值基本为零。

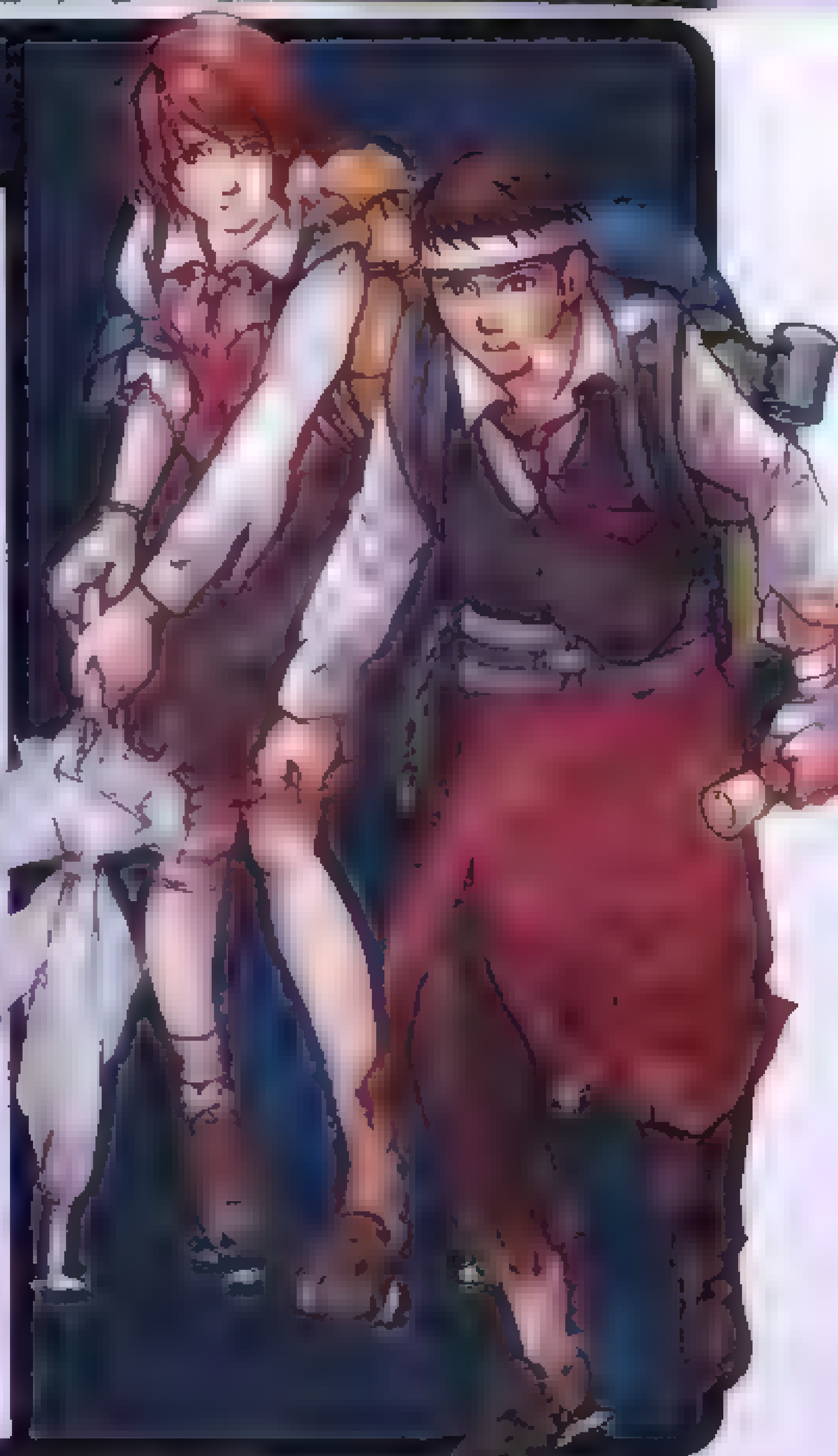
但是退而求其次，若是遇上了什么类似电梯故障、地铁没座、买东西排队的情况，顺便表现一下自己的体贴和可靠总是没错的。

艰难险阻见真情 案例1 筱原一弥❤藤宫春香

来自《绝体绝命都市2》

虽然在打工的人工岛上被卷入洪水之中算不上什么好事，严酷的生活环境更让人绝望痛苦，但是身处其中的筱原一弥却是个不折不扣的幸运儿，因为和他一起面对灾难的还有一个漂亮的女大学生同事藤宫春香。其实早在洪灾发生之前，筱原一弥就早已经开始了自己的泡妞之路——又是帮忙端盘子递水，又是时不时地搭几句话，明眼人一看便知醉翁之意不在酒。但是苦于餐厅中人多口杂没有浪漫氛围，兼有其他竞争者虎视眈眈，一弥始终找不到机会跨越同事关系之间这道宽广的鸿沟。在灾难发生之后，大多数同样对这朵餐厅之花觊觎已久的杂鱼立时作鸟兽散，于是一弥终于找到了机会，他先从洪水中救出春香，之后更是大义凛然地声称“我绝对不会丢下你一人，一定要和你一起逃出去”，当下就让对方感到一阵暖流直涌心田。虽然在之后春香十分敬业地扮演了“超级累赘”的角色，但是这一点小小的牺牲又算得上什么？





艰难险阻见真情 案例2 杨格斯❤杰尔坦

来自《少年杨格斯与不可思议的迷宫》

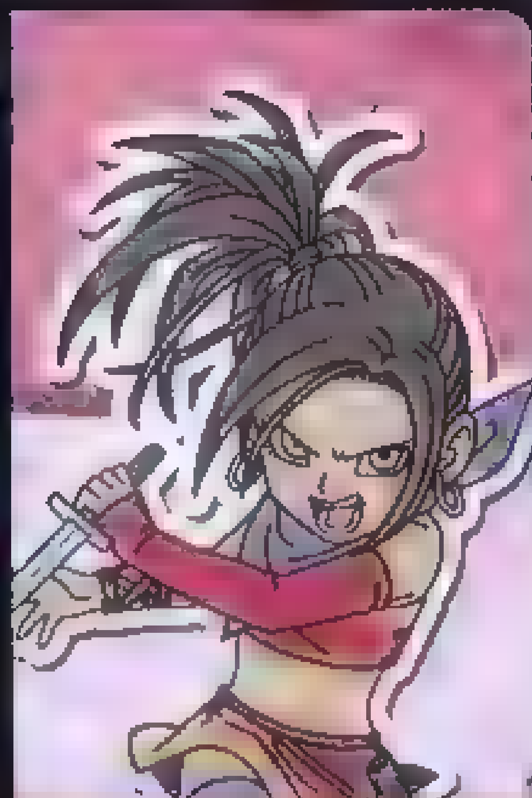
别看壮年之后的杨格斯是一个彪形大汉，但他在少年时代倒还算是个相当清秀动人的小男孩，所以抱着“连猥琐大叔都可以，我当然也可以”的想法是绝对行不通的。不可否认，杨格斯和杰尔坦的相遇实在是太过机缘巧合：杨格斯刚被抓到大牢里去没多久，杰尔坦就直接破墙而入顺便将他救了出去……唔，不要误会，这并不是英雄救美的反面教材，这里的关键是两人之后经历了无数挑战，共同奋战到最后，而杨格斯更使出了“牺牲自我，保护女生”的王牌，让杰尔坦为其担心愧疚，甚至不惜献出了宝贵的初吻。虽然在之后的《勇者斗恶龙Ⅷ》中我们看到两人的关系依旧扑朔迷离，但怎么说都曾经算是木已成舟，至于具体尺度如何就不在我们的讨论范围之内了。



▶别误会了，其实这是在做人工呼吸

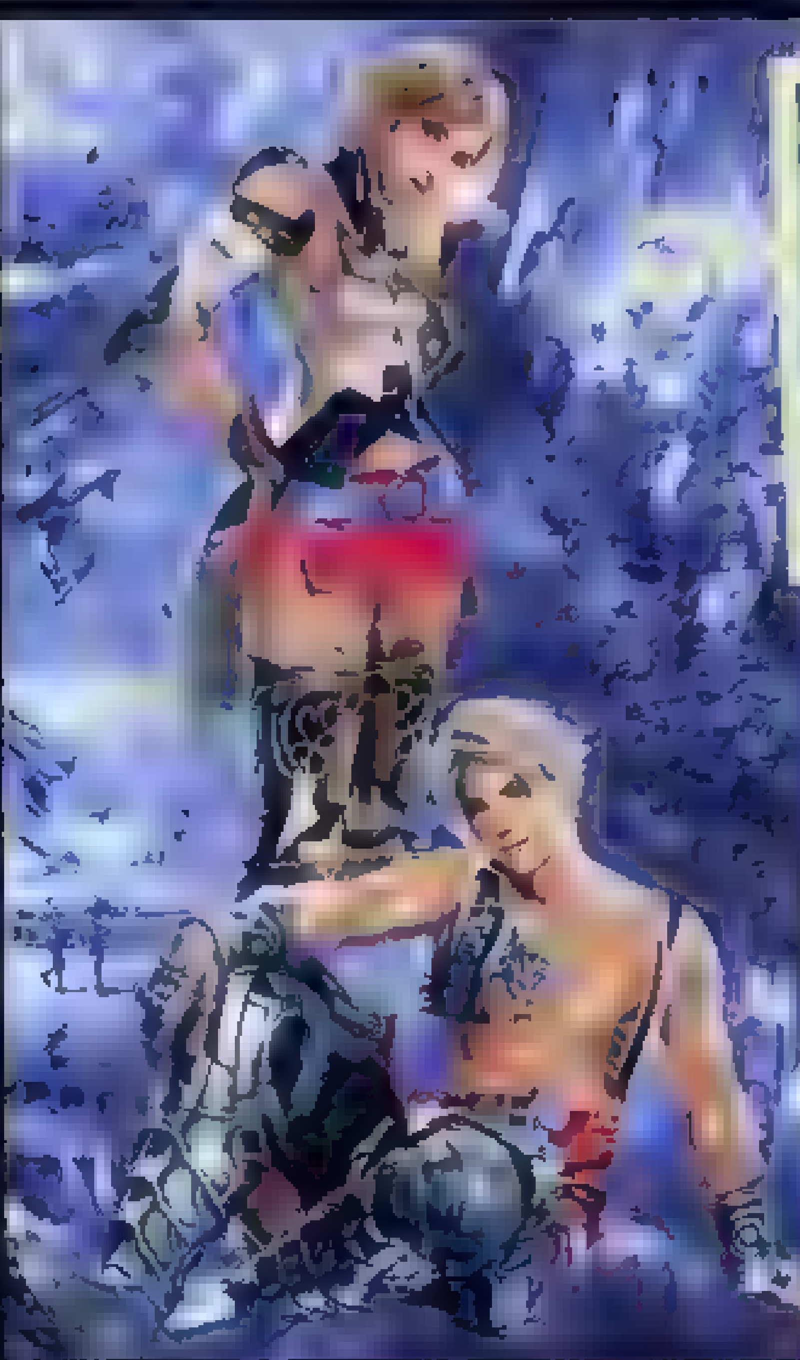


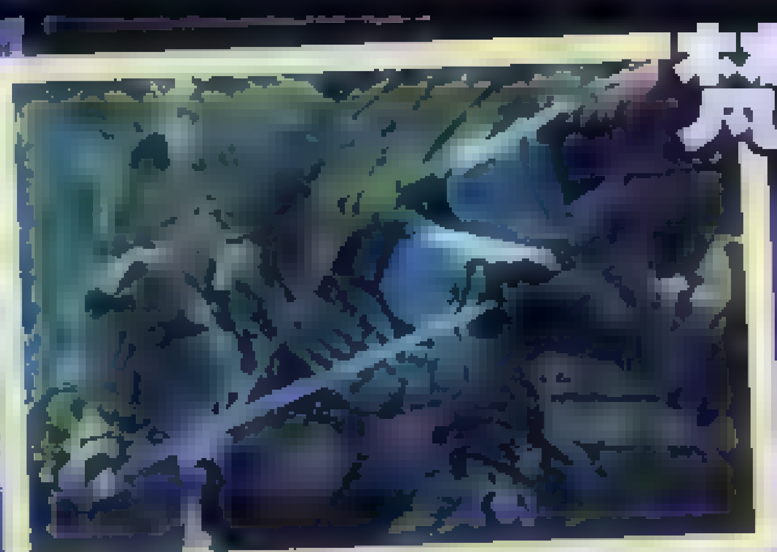






患难与共反面教材 梵💔艾雪





来自《最终幻想XII》

称梵为《最终幻想》系列有史以来最不像男主角的男主角实不为过，在整部游戏剧情中，他仅仅充当了一个旁观者的角色，跟着一群参加抵抗军的废公主、亡国的前将军、被全世界通缉的空贼之类的历史缔造者满世界转悠，又是帮这个又是帮那个，但是偏偏都跟自己没什么关系。最失败的是即便在感情方面他也同样表现得很彻底，虽然先是在下水道出手解救被追杀的公主艾雪，与大家度过了一段同甘苦共患难的逃亡时光，之后也坚持帮助公主共同浴血奋战出生入死，但是在经历了这么多事情之后，两人也未能摩擦出半点爱情的火花。究其原因，大概是由于艾雪早已经是个结过婚的人，而梵本身又缺乏男性魅力的缘故——从学术角度来分析，本例最大的失误就在于事前调查资料不充分，而且未在关键时刻多出现在对方身边，完全值得大家引以为戒。

患难与共 技能参数一览

实用价值	☆
难度系数	★★★★☆
必杀效果	★★★★

专家点评

雨沸：俗话说的好“患难见真情”，但是要先有难才有情，倒过来是不成立的。此外务必要明白，暧昧是需要足够的时间才能营造的，所以大家需要的是耐心。

玛娜：有一种出名的爱情错觉叫做吊桥理论：两个人在吊桥上因为害怕而心跳，最后被误认为是爱情的表现，“患难与共”说白了也是特定环境下的产物，而特定环境的产物往往无法生存于特定环境之外。

攻略要点 8 死缠烂打

慎重，慎之又慎，绝对不要妄想使用这一招轻易讨好女性，就和不打不相识一样，此乃禁录中的禁忌，危险中的危险。通常情况下使用，即使有好感也会变成讨厌，原来就讨厌的干脆就直接反目。追求女性的关键就在于"欲擒故纵"四字，一松一紧，收放自如才是此道的高手。对此技拥有成功经验的人士绝不仅是幸运那么简单，而是对死缠烂打的技巧掌握娴熟。总之，此等S级技能并不推荐广大经验尚浅的单身人士使用。

牛皮膏药大作战 案例1 男主角❤女主角

来自《为你而死》



◀要问我爱你有多深，碧海蓝天，阳光沙滩代表我的心

"死缠烂打"确实有成功的例子，譬如《为你而死》的男主角就是这个伟大的成功者。此人有一天突然见到了一个美丽的少女，从此对她一见钟情，誓要将佳人追到手中，就这样展开了死缠烂打的序幕。但是千万不要以为死缠烂打是件很轻松的事情，我们的男主角为了讨好佳人，真的简直是上天入地、出生入死。要打倒发怒的公牛救下女主角；要温柔地帮她擦去污泥、赶走身上的蝎子；在流沙中拯救众人以博取赞赏；在一片噪声中扯破喉咙宣布自己的爱意；甚至还要从海中救人、在怪异植物口中救人……丝毫没有一点休息的时间。而且请注意，尽管看起来是死缠烂打，但男主角对于如何讨得女主角的欢心这一点十分擅长，这恰恰就是大多数失败者最不明白的地方。

牛皮膏药大作战 案例2 凯伊路❤蒂娅拉

来自《宿命传说2》

身为英雄的儿子，凯伊路最初的表现似乎一点也看不出来他具有着英雄血统——甚至连搭讪女主角蒂娅拉都被鄙视。事情是这样的，年轻的凯伊路与朋友罗尼一起前往遗迹寻找透镜，当他们找到透镜时却发现这镜子已经碎了，而从中出现了一个神秘的女孩——蒂娅拉。蒂娅拉声称自己的目的是来寻找英雄，这下我们的凯伊路来劲了，对着蒂娅拉表白说自己就是她要找的英雄——自己的老妈是英雄，自己的老爸是英雄，自己身上还有与英雄老爸一样的胎记……所以自己没有理由不是英雄。但我们伟大的女主角却一点也不理睬这位"英雄"，径自离开了遗迹。不过，好在脸皮奇厚的凯伊路丝毫没有气馁，一路紧随其后，就此陪伴蒂娅拉展开了一场惊心动魄的冒险历程，最后终于抱得美人归。看来古人云"脸皮厚，吃个够；脸皮薄，吃不着"诚不余欺啊！



◀凯伊路百折不挠的精神是值得我们学习的，但方式就不敢恭维了。

迪比利特斯💔菲奥娜

来自《狂城丽影》



大概是在古堡里一个人待得太久，第一次与菲奥娜见面后，[illegible]到的迪比利特斯便开始了疯狂的追求……确切地说应该是追杀。你可以设身处地来为菲奥娜设想一下：一个孤身穿梭在未知城堡中的女孩子遇见了这样一个智商无下限的[illegible]时会是怎样的心情，无论是对方的飞扑还是熊抱，恐怕效果都是即死。好在玩家的智慧与道具都是无穷的，于是可怜的迪比利特斯在死缠烂打中受尽了各种折磨：被狗咬、被石头砸、被火烧、被机关夹——纵使如此，迪比利特斯依然抱着我不入地狱谁入地狱的[illegible]之气势纠缠不舍，直到最后被菲奥娜的究极必杀——吊灯大压杀[illegible]结局[illegible]才昏倒过去，这个世界也随之清静了——这女孩[illegible]，估计迪比利特斯也算是前无古人后无来者了吧。

死缠烂打反面教材

死缠烂打 技能参数一览

实用价值	★★★
难度系数	★★★★★
必杀效果	★

专家点评

雨滴： 危险动作，切勿模仿；如有失误，自行善后。

玛娜： 都要用"死缠烂打"来形容了，这估计也是没戏了……

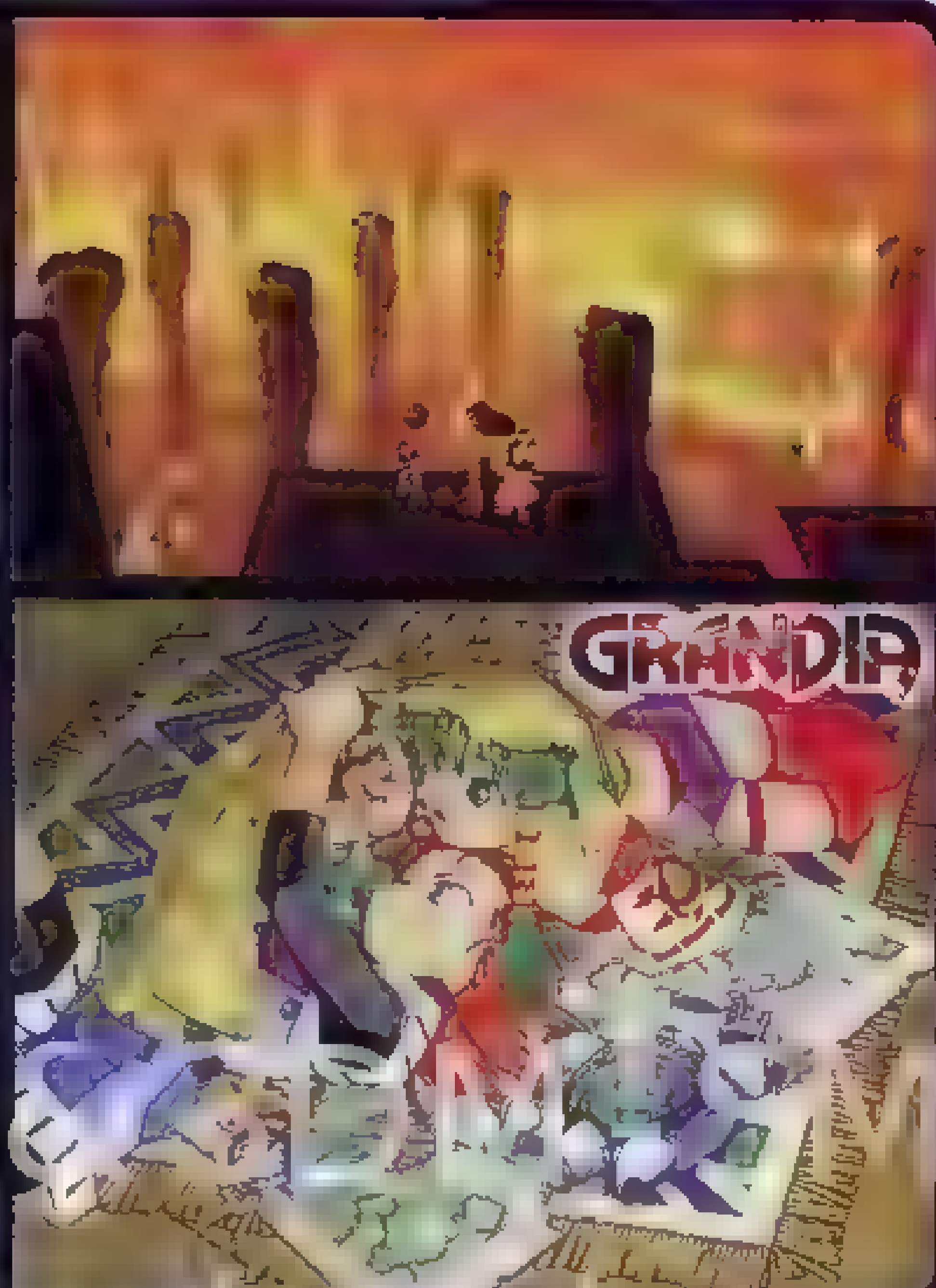
攻略要点 9 花言巧语

不要以为只有那些嘴巴抹了蜜的甜言蜜语才能算入花言巧语的范畴之内，对于想要摆脱单身的你而言，恭维和适当的奉承只是基本能力，远远达不到上层精神建筑的程度。"花言巧语"的关键在于抬高别人的同时还得同时抬高自己，所以适时适度地描述一下自己的远大抱负和梦想绝对有利无害，但是也别扯得太离谱了，像什么"我要创建世界五十强企业"、"我想登上月球"、"我之后要和你一起生活在美丽宁静的城堡，买个法拉利，再养只狗——"之类统统要判死刑。记住，我们要的只是花言巧语，而不是豪言壮语。

舌绽莲花三百枝 案例1 杰斯汀❤菲娜

来自《格兰蒂亚》

又是一个典型的案例分析：看看在船上初次相遇的杰斯汀和菲娜吧，这两人的地位和经历其实相差很远，通俗一点来说，就是一个刚从高中毕业要面对社会，另一个则早已在金领阶层做了几年主管。在差距如此之大的客观条件限制下，身为一个初出茅庐的少年，杰斯汀反败为胜的绝招是什么？无外乎花言巧语四字。综合多方条件来看，菲娜不但个子比杰斯汀高，年龄比他大，而且还是冒险者协会的一把手，无论从任何角度来讲一个刚从家里跑出来旅游的小毛孩子都不能和她相提并论。但是在这种劣势下，杰斯汀经过冷静考虑，并没有说什么"让我们去拯救世界吧"，或"我要替爸爸报仇光复国家！"之类的俗套台词，而是投其所好地选择了"我想去世界各地冒险，看到更多的地方"作为开场白，让酷爱冒险的菲娜一听之下就心潮澎湃，从此结下一段美好姻缘。



泽洛斯❤众MM

吾爱随花三百枝 案例2

来自《仙乐传说》

帅哥总是人见人爱的，于是乎人们对于帅哥的搭讪也总是表现得很宽容，这种情况在《仙乐传说》的众多MM中体现得则更为明显和不可思议。游戏里的“帅哥”泽洛斯只要上街与女性角色对话（注意！这里仅仅只是对话，还不是“小姐你有空吗？”之类的搭讪），那么这些女性角色无论老少美丑，都会纷纷掏出金钱和道具送给泽洛斯作为“对话的礼物”，其中不乏一些稀有道具……真可谓“怪事家家有，仙乐特别多”。而如果单纯从搭讪成功的例子来看，泽洛斯真可谓史上最强“搭讪男”——既能够获得美女的青睐，还能丰富自己的荷包，可谓是花言巧语的最高境界。只可惜这一招在现实中实用率太低，而且对搭讪者和被搭讪者的要求太高，因此这种行为还是属于“危险动作，切勿模仿”之流。



花言巧语 技能参数一览

实用价值	★★★
难度系数	★★★
必杀效果	★★★★★

专家点评

雨濑：虽然甜言蜜语不是处处有用，但也不是一无所用。

玛娜：不管什么时候这招都是非常有效的，如果没有效果，原因可能就在于你把“花言巧语”四个字写在脸上了。

D·S：嗯……玛娜所言甚是，如此说来明天起我要开始戴上石鬼面具出门了……

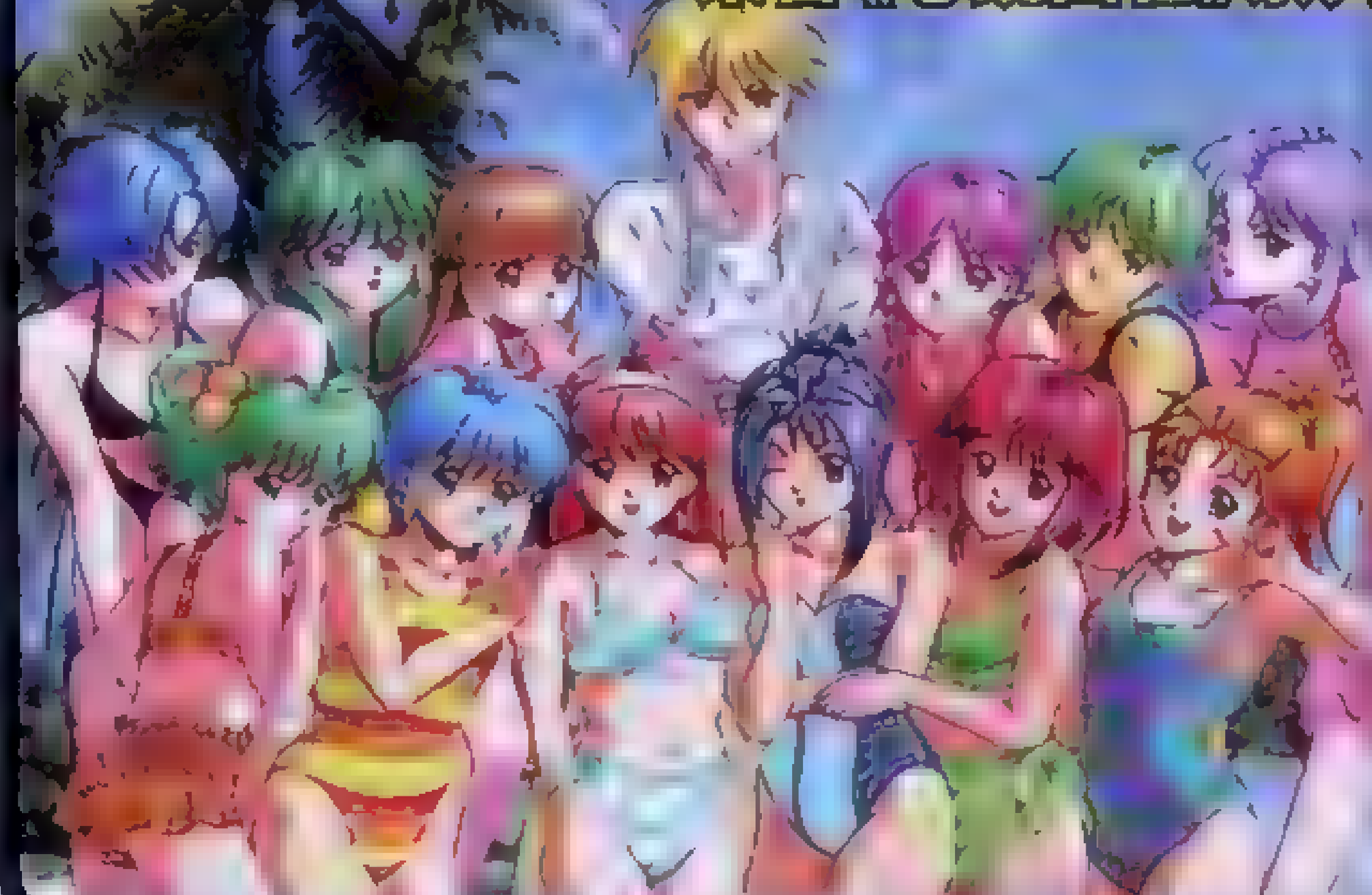
攻略要点10 以静制动

这才是传说中的最高境界，只是默默地坐在一边就有女性自己送上门来，即便什么都不干也能让自己的魅力弥漫在空气之中——这不仅仅是天赋，更多的要素在于后天锻炼。如果您能达到这个境界，那么上面的所有方法手段都大可以视为无物。当然，想达到这个境界也是有法可循的，只是碍于篇幅，这里不再赘述。

男主角❤众多女主角

恰似无招胜有招 案例1

来自《心跳回忆》系列



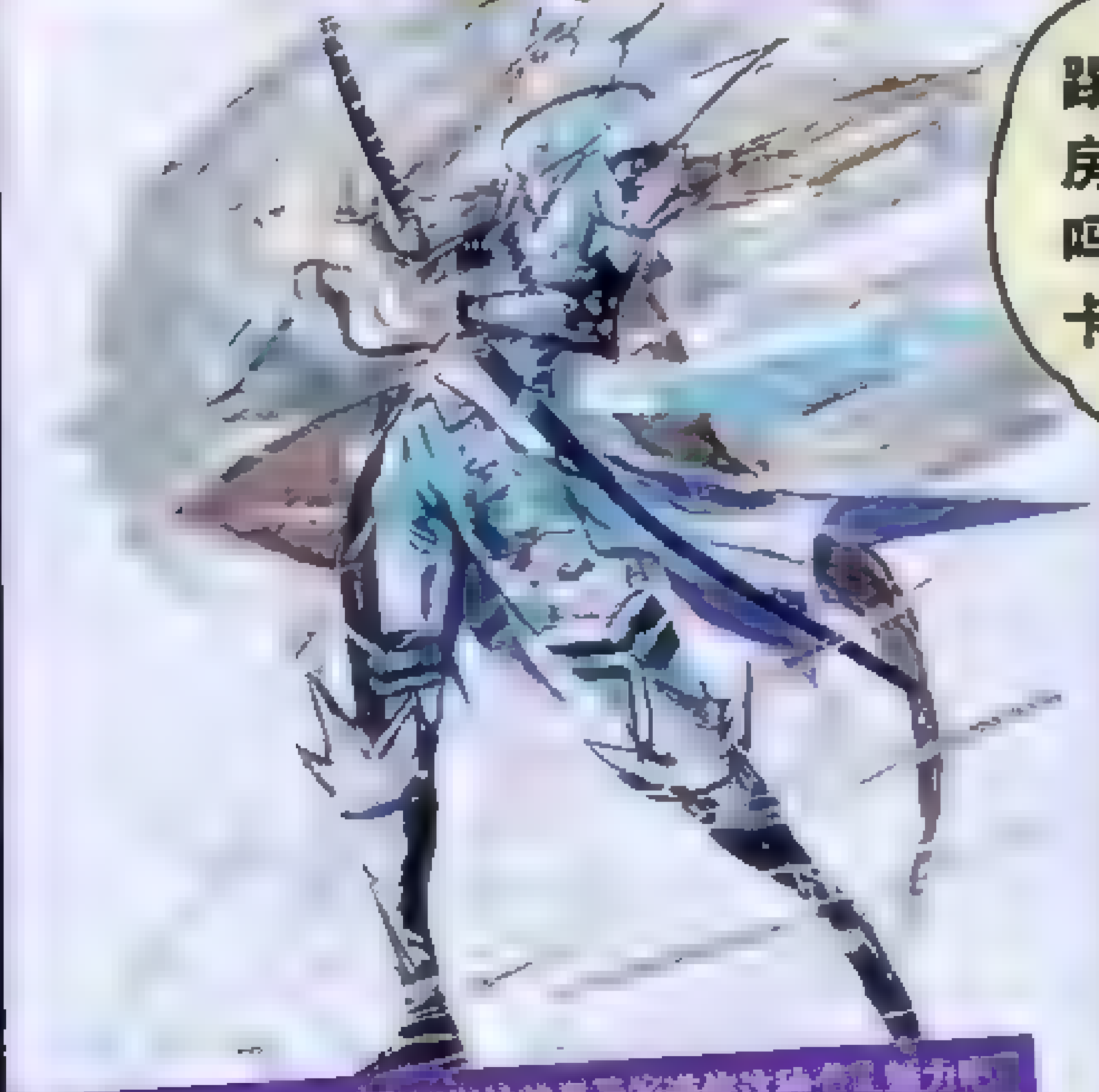
假如有一天科技发达到能让玩家们在众多游戏中挑选出一个来进行亲身模拟体验的话，估计绝大部分男生都会选择《心跳回忆》吧（H-GAME除外……）——毕竟有美女陪伴在身侧的艳遇不是每个人都能遇到的，何况还是那么多的美女……而我们男主角与众多女生邂逅的方式也是千奇百怪的：在化学实验室里作实验可以邂逅个性美女、在音乐教室里听听琴声就可以与温柔美女相遇、闲着没事去学校楼上睡觉还能遇到沉睡的睡美人，就连在楼梯上走路也会撞到暗恋的女孩。大家甚至不用费心去搭讪，女孩们总会在最恰当的时刻出现在最该出现的位置等待着那场美丽的邂逅，当真是“人生何处不相逢”啊！此情此景，已经绝不仅仅是一句“走桃花运”就能含混解释过去的了。

上杉谦信❤春日

恰似无招胜有招 案例2

来自《战国BASARA》

再也没有比上杉谦信与春日邂逅的场景更令人五体投地的案例了——夜晚，月黑风高，这两人的身分一个是越后的军神，一个是暗杀他的刺客；然而，片刻之后，当春日看到上杉俊秀的面庞与雍容的气质后，瞬间便双眼桃心地变成了思春期的小女生，就此心甘情愿地折服在上杉谦信的石榴裙……哦不，是战袍下。对此，所有的光棍男大概只能抱以“人生的大起大落实在是太快、太刺激了”的感慨吧……这里友情提醒一下，请各位观看此处CG时如有家人在场请务必调小音量，否则由此产生的一切不良后果本刊概不负责。



以静制动 技能参数一览

实用价值	☆
难度系数	★★★★★
必杀效果	★★★★★

专家点评

雨濑：现实中兔子撞树的几率比千分之一还少，真的！

玛娜：这是相貌的问题，这绝对是相貌的问题……

后记

你好，我叫泰达，是踢球的。

踢球的？有房吗？有车吗？有VISA卡吗？

在现代都市版《FF X》中，游戏可能发展到这里就会结束了……

伟大的革命导师曾经教育过晚辈们，理论和实践相结合才能找到最终真理的所在方向。所以，对于广大单身男同胞而言，为了能够顺利追求到心中梦寐以求的MM，请诸君在研读完这份攻略之后迅速制定自己的作战计划吧。不过还望各位做好充足的心理准备，那就是随着时代的变迁与发展，一个血淋淋的事实摆在我们面前——虽然金钱不是万能的，但没钱却是万万不能的……故此，囊中拮据的朋友在贯彻攻略精神时可能要难上那么一点——但是请不要灰心，完整的人生永远都会等待你将它补完，一次美丽的邂逅也随时都会发生在你的身旁。

最后提一句题外话：关于这篇文章究竟该归为“特别企划”还是“攻略透解”，编辑部内部至今仍存有不小的争议……

3DM www.plumbook.cn

栏目主持：ACE飞行员　Email：Game3@ucg.com.cn

游戏立方 GAME³

Vol. 113

什么样的游戏才算是次世代游戏？这是前几天由几位同僚对《鬼泣4》的讨论所引发的思考。Gouki认为没有与环境的交互等细节，仅提高画面精度、吃吃老本的游戏是达不到次世代标准的；胜负师则认为当前部分日本厂商虽然美工扎实，可以明显提升画面水准，但技术力跟不上，所以出现《鬼泣4》这样以3代为蓝本，系统改变不明显的作品在现阶段也属正常；多边形更是指出了日本厂商对次世代的适应能力明显不如欧美厂商的严峻现实……精彩激烈的讨论过后，不免让人陷入沉思：次世代游戏要照顾的是玩家的眼睛还是手指呢？这样的问题最终还是需要由玩家自己来解答。

多边共享区 ENTER THE GAME

疯狂神父！豹王原型？

杰克·布莱克主演的喜剧片《疯狂的神父》可能很多喜爱电影的玩家都看过。影片主要讲述的是从小在墨西哥某个贫困的孤儿院长大的神父纳丘，一直以来都负责孤儿们的饮食起居，但他向往的是摔角手的精彩生活。于是他戴上面具，隐藏身分，与一名流浪汗组队参加比赛，虽然屡尝败绩，却因为赚取出场费而改变了原先的窘境，同时也改善了孤儿们的生活。这让纳丘把自己的摔角生涯从个人荣辱上升到了更为高尚的目的，并以此为动力，战胜了强敌。

这部笑料百出的影片其实改编自真人真事，那就是在墨西哥赫赫有名的"暴风修士"贝尼特斯的事迹。这位天主教神父有着23年的职业摔角生涯，打了4000多场比赛。贝尼特斯出生在一个贫穷的大家庭，因为有17个兄弟姐妹而无法上学读书。他在少年时代曾染上毒瘾，后来在一个西班牙兄弟会的帮助下接受教育，并成为神父。因为小时候的特殊经历，贝尼特斯建立了一间孤儿院照顾街童，他的孤儿院一度收容超过80名孩童，经费严重不足，经常三餐不继，但贝尼特斯从未放弃一个孤儿。为了能养活这些孩子，神父戴上面具，参加在墨西哥十分流行的摔角运动，隐藏身分长达23年，直到一次偶然机会，才被对手认了出来。贝尼特斯本该是个身家百万的摔角王，但他依然过着神职人员那种清贫的生活，而他最大的成就就是凭着一双铁拳，打造出一位医生、三位律师、十二位计算机分析员和十六位教师，他的孩子们就是他的骄傲。今年二月，53岁的贝尼特斯因为健康原因退出了他所热爱的擂台，也为这段传奇佳话画上了一个圆满的句号。







▲身分曝光后，贝尼特斯连主持宗教仪式也戴着面罩。　▲戴上面罩后神父就变身为摔角手。

说到这里，和胜负师一样喜欢"《铁拳》系列"的玩家一定有些纳闷，"这……这不是《铁拳》里的豹王吗？是不是当年南梦宫借用了暴风修士的故事来做人物背景呢？"（三代中还有豹王因酗酒而沉沦的情节，与贝尼特斯少年时的吸毒经历也有相似之处）不过细想之下又觉得不对，"《铁拳》系列"诞生已经十三年了，从一代开始，豹王为孤儿院的孩子们参加比赛的剧情就已经确定，当时贝尼特斯神父的身分尚未曝光，南梦宫不可能未卜先知。所以，我们可以把这理解成是一个有趣的巧合。另外，《VR战士5》中的新人物艾尔·布雷兹的武术流派是正统的墨西哥摔角，有兴趣的朋友可以将电影与游戏中的动作仔细比较一下。

"仰天堂"与"任天堂"

太陽黒点　森村誠一

日本推理小说界的巨匠森村诚一估计大家都听说过吧？根据他的《人性三部曲》之一的《人证》所改编的电影风靡了中国的大江南北。不过我们在这里要说的可不是他的《人性三部曲》，而是一部不怎么出名的小说——《太阳黑点》。

这是一部讲述日本高层官商勾结的推理小说，揭示了日本政界的黑暗。主角浅见在与那些高层周旋的时候，曾经诈骗过一个公司，它的名字叫——仰天堂。

在《太阳黑点》中，仰天堂的资本为一亿五千万日元，总部位于东京都台东区浅草桥，约有四百名员工。昭和二十五年（1950年）五月创建，公司现任老板是第二代传人。仰天堂是一个家族企业，该公司的强项是扑克牌、纸牌、棋类之类的室内娱乐用品，后来开始涉足电子游戏，制作了大批的电视游戏机，不过由于美国产品的冲击，濒临破产。

现在让我们来看看任天堂的数据：任天堂最初名为任天堂骨牌，总部设立在日本的京都，以制造纸牌和[illegible]1951年正式更名为任天堂[illegible]公司（注：书中的仰天堂成立于1950年），1983年7月任天堂推出FC游戏机。说到这里大家都心知肚明了吧？更绝的是，《太阳黑点》的出版时间是1980年，也就是说森村大师早在三年前就"预言"了电视游戏机的推出，不过我们的大师只猜到了开头，却没猜到结尾，FC无论在日本还是美国，都以压倒性的优势占据了市场份额，而不是像仰天堂那样在破产的边缘挣扎。

备注：《太阳黑点》最早于1980年3月出版，同年8月即被翻译成中文出版，由吉林人民出版社出版。该书在日本再版了5次，[illegible]天堂的内容是在第三章，[illegible]部分。

ucg & 3DM-SM



对应所有主机的动作感应手柄公开！

随着Wii和PS3的即将到来，动作感应成为次世代游戏的一个重要话题，试图在动作感应技术上分一杯羹的企业也越来越多。英国的In2Games公司早在2004年就推出了一款3D动作感应游戏，最近他们又公布了一款能够感应3D空间位置的游戏设备，其代号为"Fusion"（溶解）。

该设备通过声波等技术，能够侦测各种无线设备的精确位置和方向，例如高尔夫球杆、网球球拍、棒球棍、保龄球等，并且In2Games公司将控制器直接作成了相应的形状。英国著名游戏网站CVG在其试用报告中称，这款动作感应设备的使用感觉竟然比Wii的手柄还好。与Wii相比，Fusion最大的特点就是不用对着屏幕（准确的说是Wii的感应条）也能够精确地感应操作者的动作，因此挥球杆的动作可以与现实更为接近。

从光枪开始，体感操作设备种类繁多，但多数无法得到大规模普及，其主要原因是多数体感操作设备只能对应特定的游戏类型。而这款Fusion的另外一个卖点就在于提供了一个类似普通游戏手柄的通用控制器，这种手柄可以拆分为两个部分，双手各持一个进行动作模拟，这样就可以像Wii的手柄一样适应各种游戏类型。当然，最让人心动的是，In2Games表示该手柄对应几乎所有的主机，通过USB接口与主机连接。如果玩家想要感受Wii的游戏方式，却囊中羞涩，不妨试试这款产品的操作感觉。Fusion将于2007年第[illegible]季度发售，售价将会在30英镑以内。









明星们的PSP情结

虽然目前全球的掌机市场依然由NDS大唱主角，但在众多引领时尚风潮的明星手中，PSP却无疑才是最时髦的抢手货。尤其是在工作间隙，用PSP来做解闷消遣的明星着实大有人在，现在不妨就让我们来看看这些"最美丽的PSP玩家"都有何许人也吧！

贝克汉姆

世界杯上在英格兰对厄瓜多尔一役中，贝克汉姆虽然打进一记致胜的任意球，但不久后却因病而被替换下场。赛后，在英格兰队的球员大巴上，拿着陶瓷白PSP解闷的贝克汉姆被记者拍个正着，此照片在日本游戏论坛流传开后引起了无数尖叫。



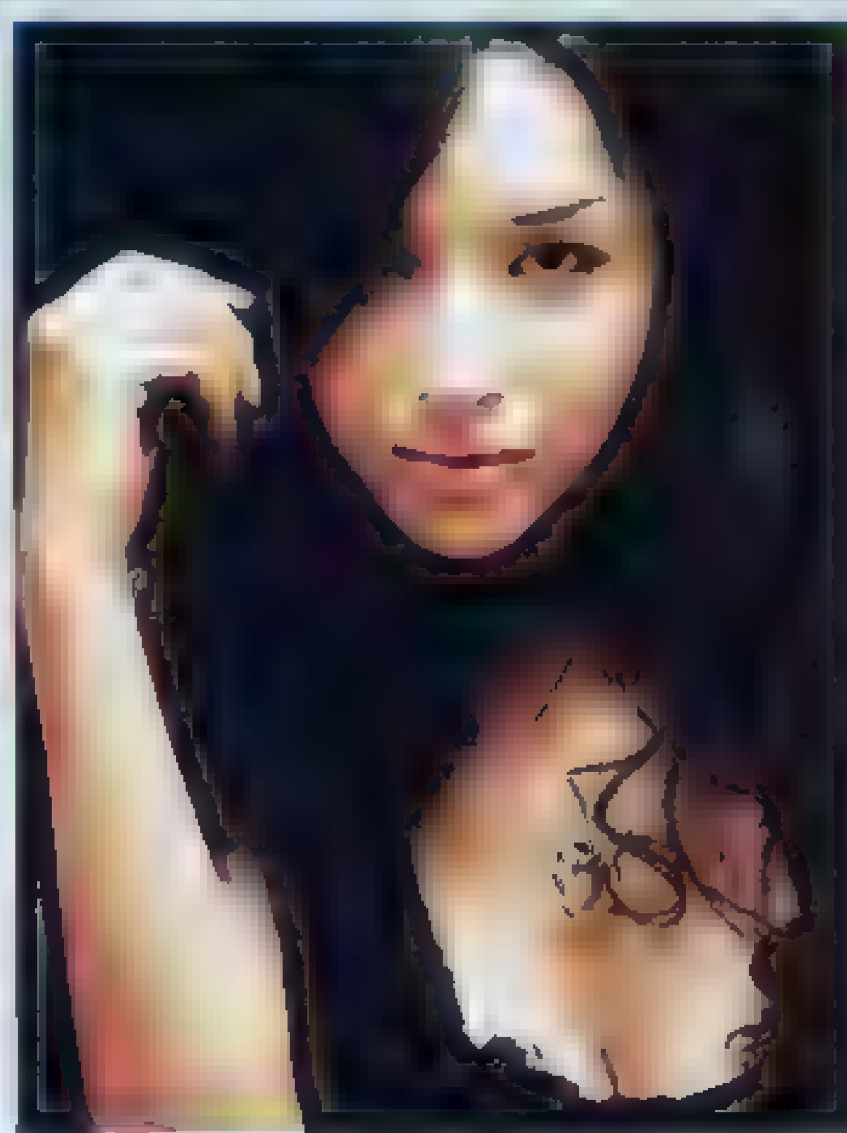
林心如



著名艺人林心如最近在拍摄一部古装戏，目前她所在的剧组开始流行玩PSP，几乎是人手一机，常常可以听到PSP特有的启动音效。不过，一群穿着古装的人们坐在椅子上玩PSP感觉还真是怪异……据说她最常玩的游戏是《极品飞车 地下狂飙》。

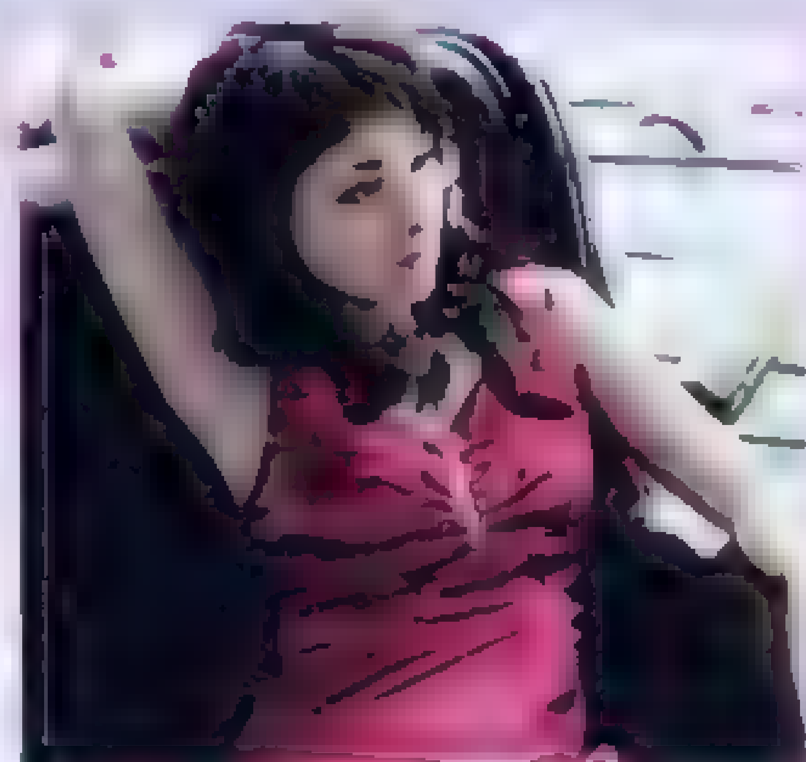
河莉秀





PSP在韩国的品牌宣传一直是相当成功的，这也使其成为诸多韩国明星的最爱。譬如韩国变性美女河莉秀，她近年来一直是娱乐媒体竞相追逐的浪尖人物，在舞蹈排练后，河莉秀最通常做的事情往往是拿出PSP和男友对战上两局。

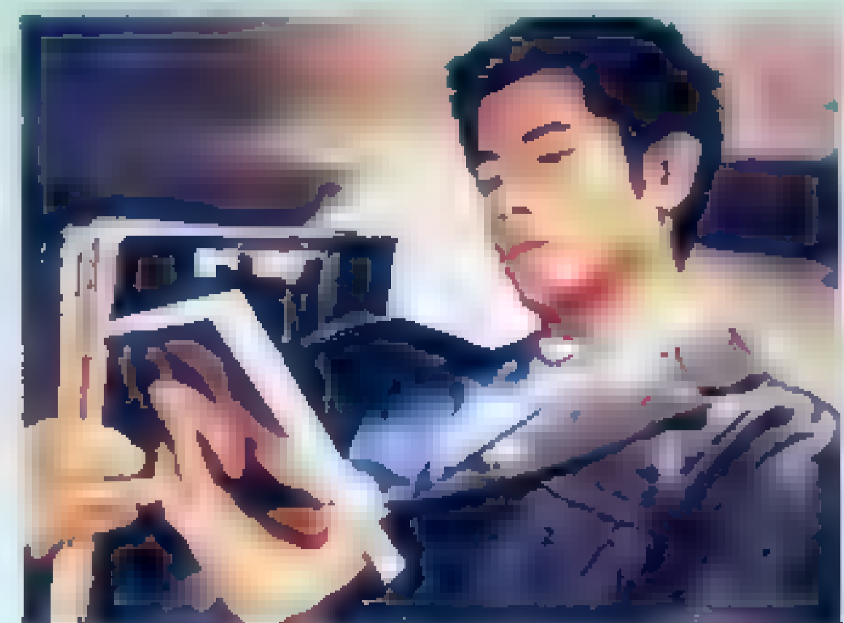
何琳



在一次访谈中，"国际艾美影后"何琳大方地将自己背台词的"独家秘笈"悉数奉上："我哥哥曾经送过我一个PSP，可是我不怎么玩游戏，平常都是用它来看剧本，特别方便。一般在剧组里我从不用纸稿的剧本，别人都很奇怪我是怎么背的台词，呵呵。"

郭富城

目前郭富城与杨采妮等人一起从香港出发参加第一届罗马影展，为影片《父子》进行宣传。除了角逐最佳影片奖外，男女主角郭富城与杨采妮也将参与最佳男主角奖与最佳女主角奖的争夺。不过让我们玩家颇感兴趣的是：曾经作为任天堂GB代言人的郭天王此行却选择随身携带PSP作为工作之余的消遣。



张靓颖

张靓颖也玩PSP？这是此次靓颖泰国行工作人员的一大发现。靓颖不仅是玩PSP，而且是十分爱玩。在拍摄间隙，有一点休息的时间也就会拿出PSP来玩。更为可爱的是，靓颖一边玩一边模仿游戏中人物声音和动作的样子非常惟妙惟肖，屡次逗乐工作后非常疲惫的拍摄人员。





小白龙 提供

南非游戏展——不一样的精彩

一提到南非，大家首先会想到的肯定是辽阔的大草原，以及那些以狩猎为生的古老部落。不过实际上作为非洲经济最发达的国家，南非的游戏业还是有一定的基础的，毕竟很多时候经济和娱乐是紧密结合在一起的。

日前，在南非的约堡市举行了一个名为“RAGE”的游戏展，虽然其主题为“庆祝X360在南非首发上市”(汗)，但就其规模与影响力来看，称之为南非一年一度的“TGS”亦不为过。下面，就让我们来看看这个南非游戏展都有哪些独特之处吧。



▲会场入口处的警戒标志：“严禁带枪”——这估计是只有在南非才能感受到的特色氛围……

1、入场时在门口通常会排起几百人的长队，这在南非应该算是比较大规模的展会了。

2、会场面积不大，也就一个足球场大小，但摆满了X360试玩机，就连天花板也被装饰成了X360电源按钮的样子，很别致。

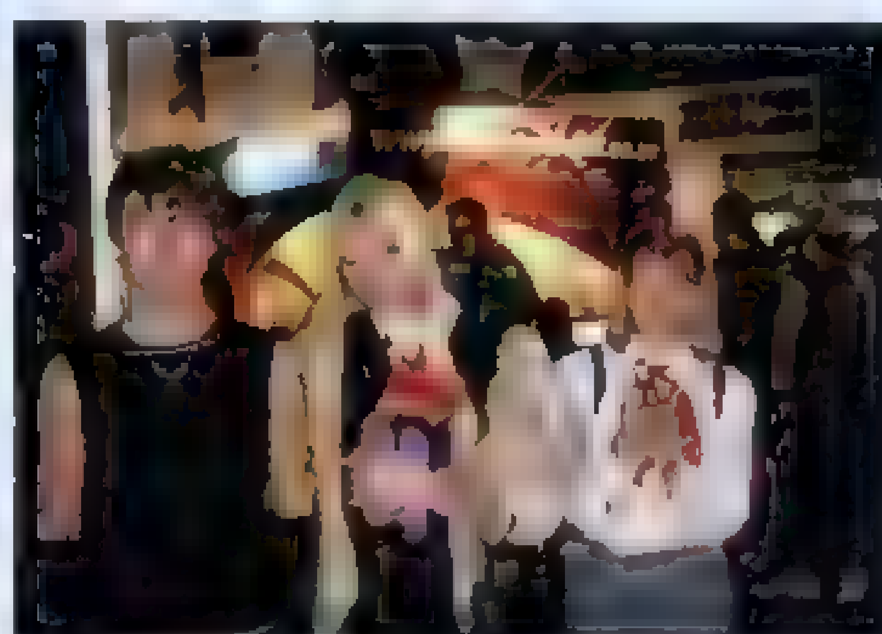
3、X360的售价并不便宜，折合人民币4000左右。但在相对较富裕的南非，这点钱其实并不算很贵。

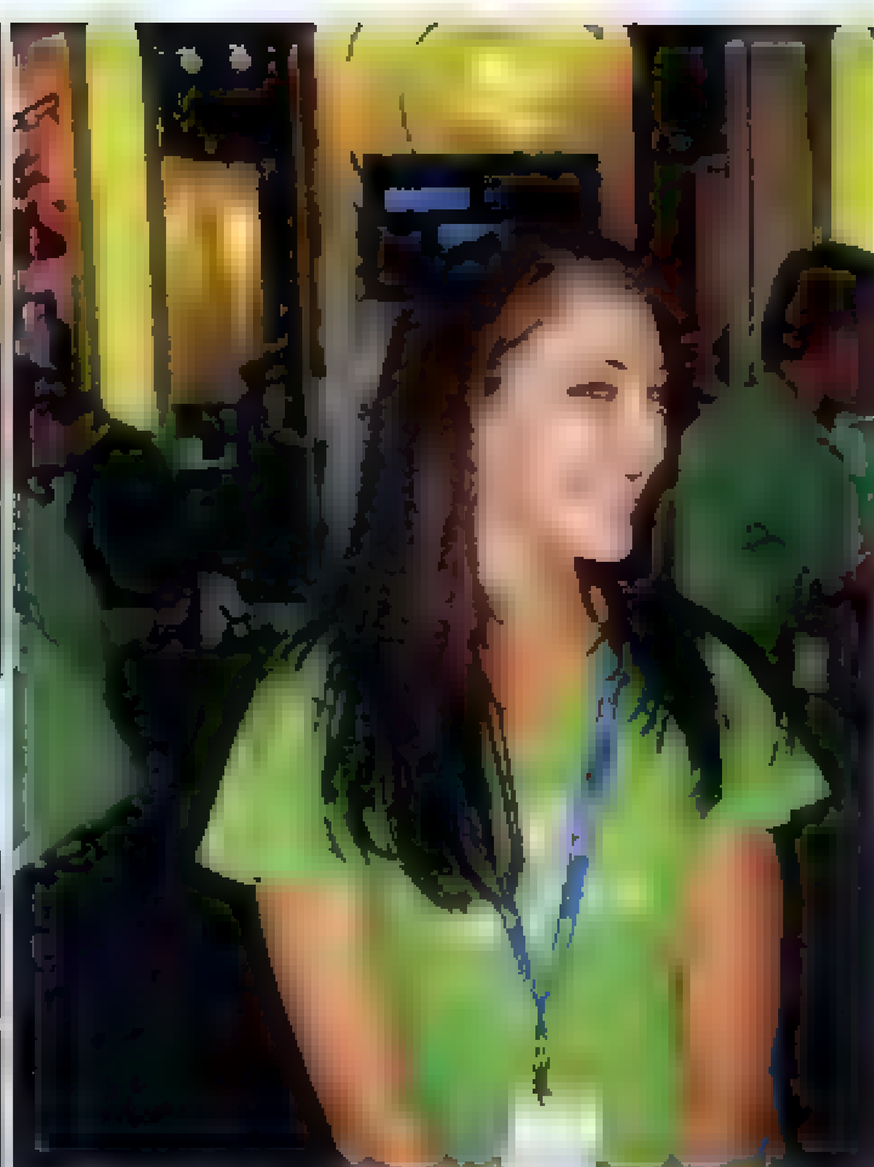
4、SHOWGIRL们不太喜欢被拍照，而参展者似乎也没有拍照的兴趣，几乎很少有人带相机进入展厅。

5、模拟飞行类游戏非常受青睐，是展会上的一大热门，这大概是由于南非居民很多都拥有私人飞机的缘故吧。



▲虽然展厅内不像E3和TGS那样人山人海，但参展者的兴致与热情却一点都不差。





▲性格开朗、可随意任人拍照的SHOWGIRL在这里比大熊猫还要稀有……

◀看来不论在什么地方，COSPLAY永远都是OTAKU们共同的话题。

6、南非也有很多OTAKU，在展会上甚至能见到许多贩卖动漫同人志的年青人。(不过大部分是华裔……)

7、南非的ACG周边商品价格贵得令人咂舌，平均要比日本原产的贵上许多倍，不过南非人的购买力则更令人咂舌——很多热门商品上架不久便会被席卷一空。

为游戏玩家量身打造的究极“要塞”

不要搞错了，现在您看到的可不是《黑客帝国》中的拍摄道具，而是由游戏周边厂商“武者魔”推出的游戏专用桌——“要塞”(意大利语原文为“ROCCAFORTE”)。“要塞”可以全面搭载含PC在内的所有游戏主机、操作设备及三屏液晶显示器，用它来进行飞行模拟游戏及赛车游戏时的拟真度足可以假乱真，可谓名副其实的移动要塞。



不过，如此罕物价格自然也不菲，倘若您囊中羞涩还是不要多做非分之想了——此桌全价64995日元，而且估计不会拆着卖。

纯属巧合的相似



在《鬼泣4》还未公布之前，许多玩家一定像我一样不只一次地设想，这次酷哥但丁会以怎样的面容登场，是成熟？是孤傲？是沧桑？2006TGS前夕，Capcom终于公布了《鬼泣4》，我们又再次见到了但丁。这次除了觉得但丁变成了大叔之外，经过反复打量，总觉得这个角度的但丁大叔与某人有些相似，像谁呢？原来这个人就是周杰伦。当得到如此答案后我一时间也不敢相信，这次就将但丁与周杰伦两人的特写照片放在一起，请读者朋友自己比较吧。



晓兵 提供

《幻想水浒传V》周边打头阵

在《幻想水浒传V》发售半年之后，根据系列制作人在玩家中收集的建议，从今年9月21日起Konami在其官网上启动了“《幻想水浒传》系列”全面商品化的销售计划，并且为了更加迎合FANS的口味和确保商品获得最大的经济利润，所有参与该计划的商品都会在玩家的票选下诞生，但要实现这个票选的过程并不是只是简单地在网上填写一份“意见调查表”这么简单，预购数量将会成为关键所在。为了配合这个计划，官方也在旗下所属的购物网站上发布了测试性的“预购信息”，只有玩家的预购数量在“商品化决定时间”内超过官方所确定的目标，那么该商品就会正式投入生产。

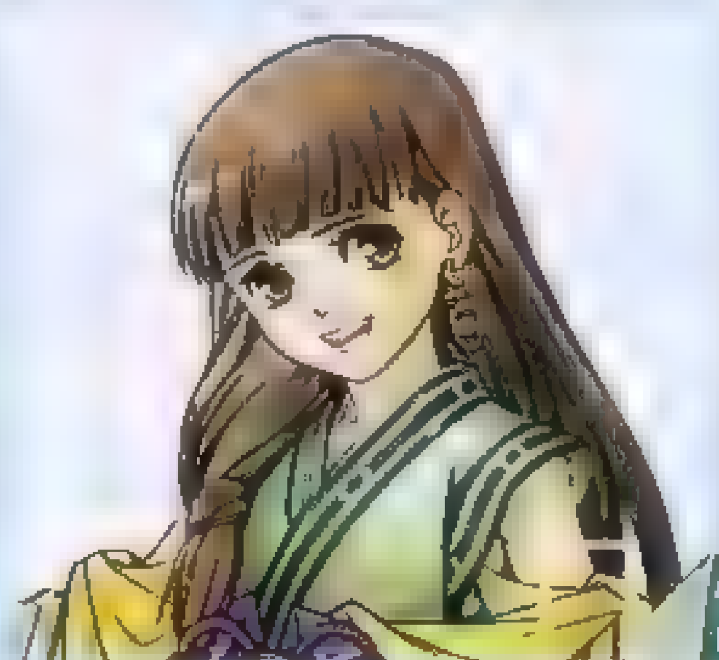
在经过一个多月的预购之后，第一批列入“预购名单”中以《幻想水浒传V》中“五大温泉”来命名的“汤素组合”(汤素是使用于温泉中的特殊物质，由于有一定的药用成分，且对人体有保健作用，所以在以温泉著名的日本十分流行)和纪念海报(共7枚，发售周期竟跨越到了2008年3月)已经确定将与明年1月25日正式发行，而游戏中男主人公和其妹妹所分别佩带的“日轮耳环”和“龙牙耳环”也由于预购情况良好，将原来的“决定时间”从10月18日延长到了11月6日，感兴趣的玩家还可以登陆如下地址，在“意见调查表”中填写自己曾经购买过的该系列软件和最喜欢的某一作，说不定还会有更多让大家感兴趣的商品出现呢：

http://www.konamistyle.jp/em/enq/enq_form.php?qIds=0VmqMB_Zz

関連グッズ商品化プロジェクト

幻想水滸伝 V







▲从目前公布的实物图来看，耳环的做工十分精致，官方网站还声明会附送一个经过特别处理的存放盒。



PSP 2.71 SE-B系统发布

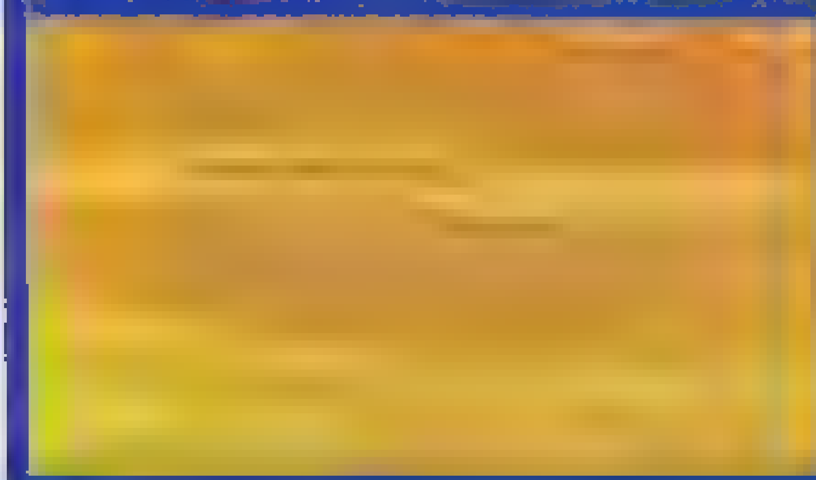
上期曾为大家介绍了来自Dark_AleX的PSP自制系统“2.71 Special Edition A”。

2.71 SE系列系统是以2.71系统为基础，结合了1.50系统的特性，并在此基础上进行了功能的强化，是由Hacker在原版的基础上进行修改的更加方便的系统软件，如同1.50以及2.81等官方系统一样，能够独立地控制PSP主机各项机能。当成功安装这套系统后，就不需要依靠记忆棒上的程序进行启动及运行。最新的2.71 SE-B在2.71 SE-A的基础上又突破性的实现了在XMB系统界面下直接运行ISO进行游戏的功能。

2.71 SE-B所拥有的功能

直接在XMB系统界面内载入UMD光盘镜像(*.iso/*.cso)

在ms0:/ISO下放入镜像文件，就能在PSP的XMB界面的GAME图标下级菜单生成对应的游戏图标(可放置多个文件)，选择启动后既可直接运行游戏，不再需要DevHook等ISO引导软件的支持。



允许开机不运行UMD及关闭开机动画

按住R键开机，选择第二项“Configuration”，然后将“Skip SCE logo”设置为“Enabled”。

允许自动隐藏破损文件图标

按住R键开机，选择第二项“Configuration”，然后将“Hide corrupt icons”设置为“Enabled”。

兼容1.50系统及2.71系统下的各种自制程序

按住R键开机，选择第二项“Configuration”，其中“Game folder homebrew”设置为“currently 2.71 kernel”时，ms0:/PSP/GAME目录下放至2.71系统版本的自制程序，而ms0:/PSP/GAME150目录下放至1.50系统版本的自制程序。

而设置为“currently 1.50 kernel”时，ms0:/PSP/GAME目录下放至1.50系统版本的自制程序，而ms0:/PSP/GAME271目录下放至2.71系统版本的自制程序。

·允许开机运行ms0:/PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP，以实现更多功能

按住R键开机，选择第二项“Configuration”，然后将“Autorun program at ……”设置为“Enabled”。

自带恢复系统，可在出现意外无法启动机器时重装系统，并可选择安装1.00至2.71之间任意版本的SONY官方系统

按住R键开机，选择第三项“Run programe at /PSP/GAME/REVOVER/EBOOT.PBP”

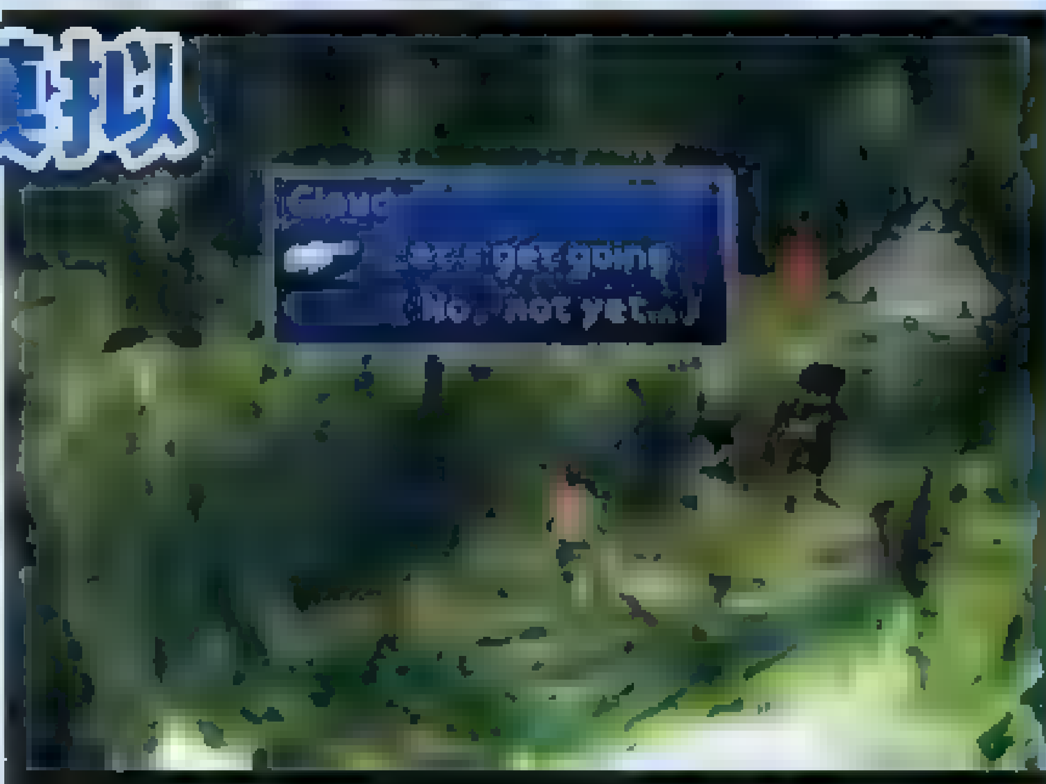


缺点

- 运行ISO时依旧需要光驱内放置一张UMD光盘。
- 不支持简体中文界面(但支持简体中文的MP3 ID3信息)。
- 不支持TA-082主板的机器。

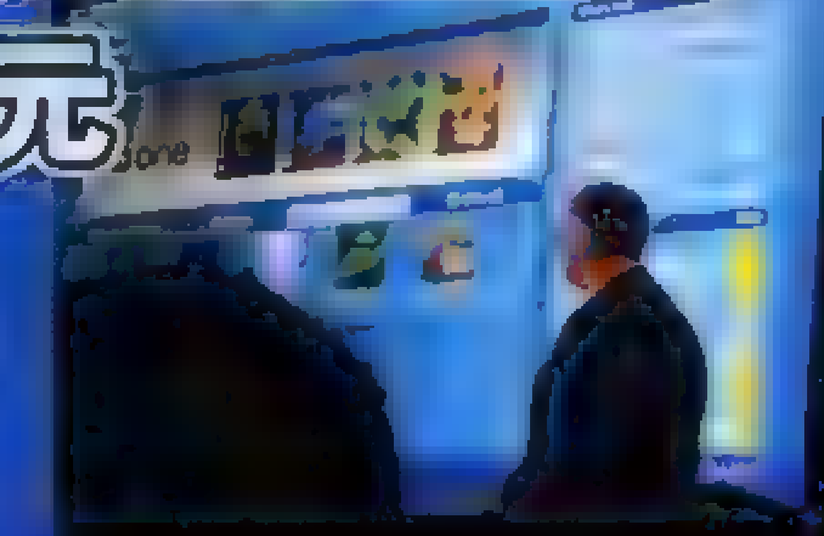
我们可以展望，将来的新版本2.71 SE系统能够实现诸如：在XMB系统界面下直接播放PMP格式的电影，直接浏览TXT电子书等等这样更为实用及简便的操作，而不需要在记忆棒上安装一大堆繁琐的软件。然而自制系统的发展对PSP的将来到底是福是祸?

PSP 非官方模拟器实现《FFVII》的模拟



PS-X是由Yoshihiro所开发的PSP上的非官方PS模拟器，目前的最新版本已经成功实现《最终幻想VII》的模拟及运行。但从作者所公开的视频中，我们可以发现，尽管游戏可以运行，然而速度方面却很不理想，单单一个厂商LOGO的出现到消失需要30多秒的时间，而进入游戏后的速度则更加的缓慢，平均速度不超过10帧/秒。

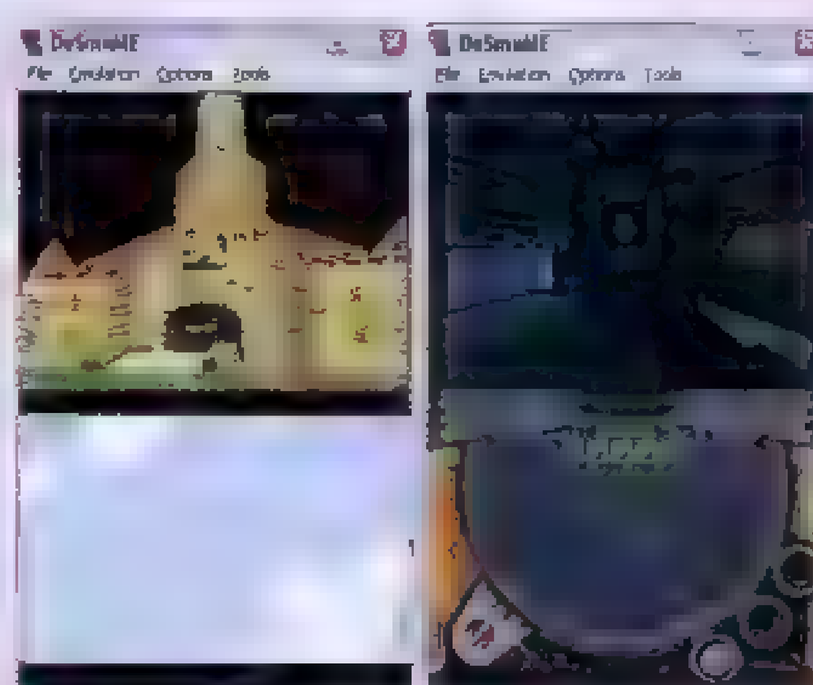
PSP PS游戏下载费用为每款14.99美元



很早以前SCE就曾表示PSP的3.00系统将带有PS模拟器功能，这也是令国内PSP玩家颇为期待的一个功能。在10月19日于美国召开的“SONY GAMER'S DAY”上，SCEA的相关负责人演示并提供了更多详细情况。每款PS游戏的下载费用为14.99美元，而获得PS游戏的途径有两种：一种是前往专门的PSP下载站点进行下载，另一种则是通过使用PS3进行下载，然后传送到PSP的记忆棒上。使用第一种方法所下载的PS游戏只能对应一台PSP主机，而使用后一种方法，则允许PS3下载后再将PS游戏拷贝传送给5台PSP。

NDS NDS模拟器取得实质性进展

先前迫于法国政府新颁布的相关法规的压力，NDS模拟器DeSmuMe的原作者yopyop不得不宣布停止继续DeSmuMe的开发工作。而接手继续开发的Shash最近发布了开发进度，他表示由于他在现实中的生活十分紧张，很难有充裕的时间投入到这个模拟器的开发，目前DeSmuMe的开发进行得十分缓慢，但他还是取得了一定的进展，至少NDS游戏的3D建模已经基本实现，并公开了两张较有代表性的截图。从截图上看，先前无法模拟的3D画面确实已具有了突破性的进展，虽然贴图部分依旧不完美(当年的N64游戏模拟时，3D贴图就一度困扰模拟器开发者)。



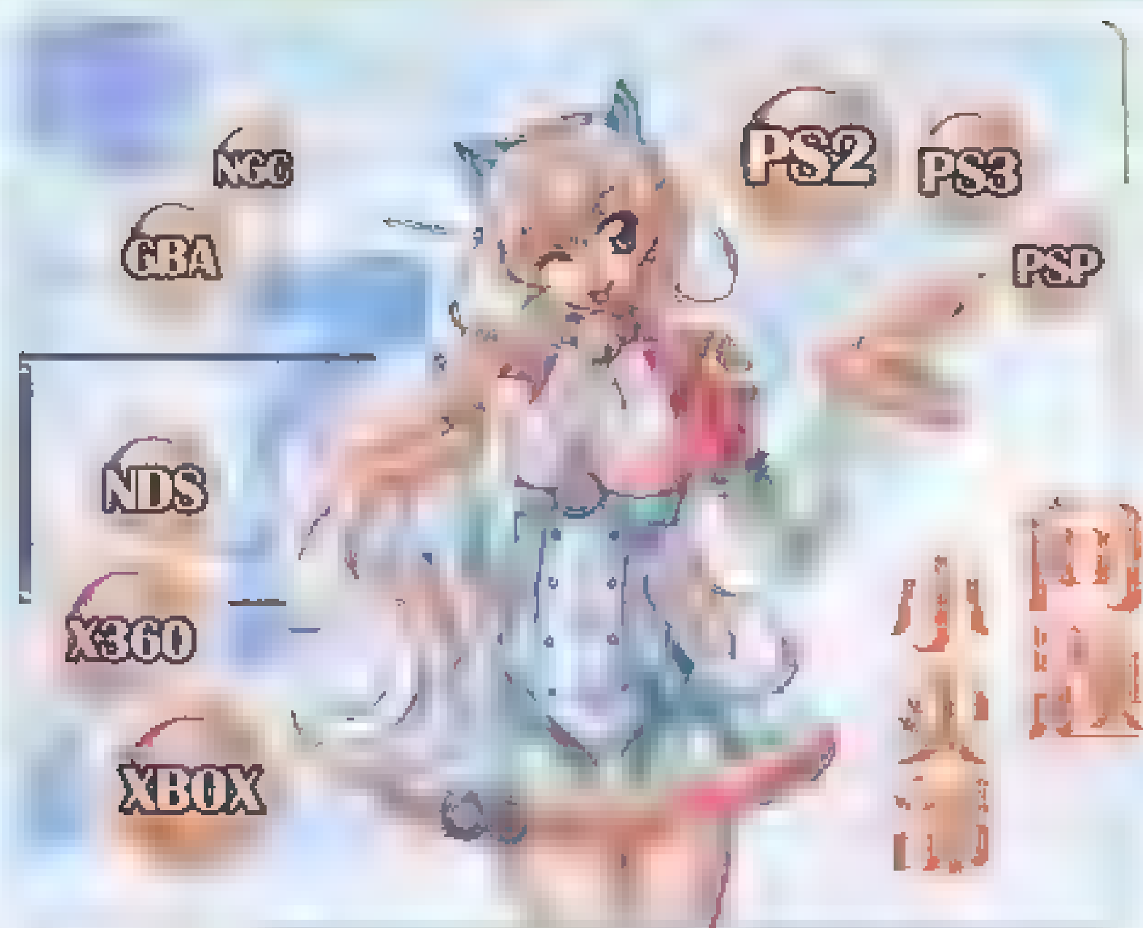
NDS NDS烧录卡Ewin3开发中

Ewin小组近日透露，Ewin系列的最新成员Ewin3正在开发中，它将是国内首张真正做到二免(免引导、免刷机、免转接)的真正次世代NDS烧录卡。Ewin3将与NDS原版卡大小一致，并分为内置闪存以及microSD卡扩容两种型号，直接支持Clean ROM，但目前其上市日期以及售价尚不明朗。

NDS EZ3软件再次升级



作为GBA时代最为优秀的烧录卡，EZFlash II采用了Nandflash闪存作为容量载体，解决了烧录卡容量上的突破，而这一结构在当今的NDS时代依然没有过时，EZ小组也继续保持着软件更新。目前最新版本软件EZ3 Manager 2.22能够支持包含《最终幻想III》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》以及《风雨传说》在内的绝大部分NDS游戏。



Hardware 硬件

①能否请晴天介绍几款PSP的常用软件？②现在我的PSP根目录里有DH和PSP两个文件夹，可DH这个文件夹却删不掉，而且我下载的DevHook 0.45放在记忆棒的任何地方都没有显示程序的图标，因此也玩不了游戏，请问有什么解决方法吗？③《天地之门》中在"狱法岛"见过真武的父亲后，前往西方白虎门支援，到了总本山有一只大鸟需要用飞剑技打死，每次气功用完了也打不死它，到底应该怎么办呢？[安徽 耿煦]

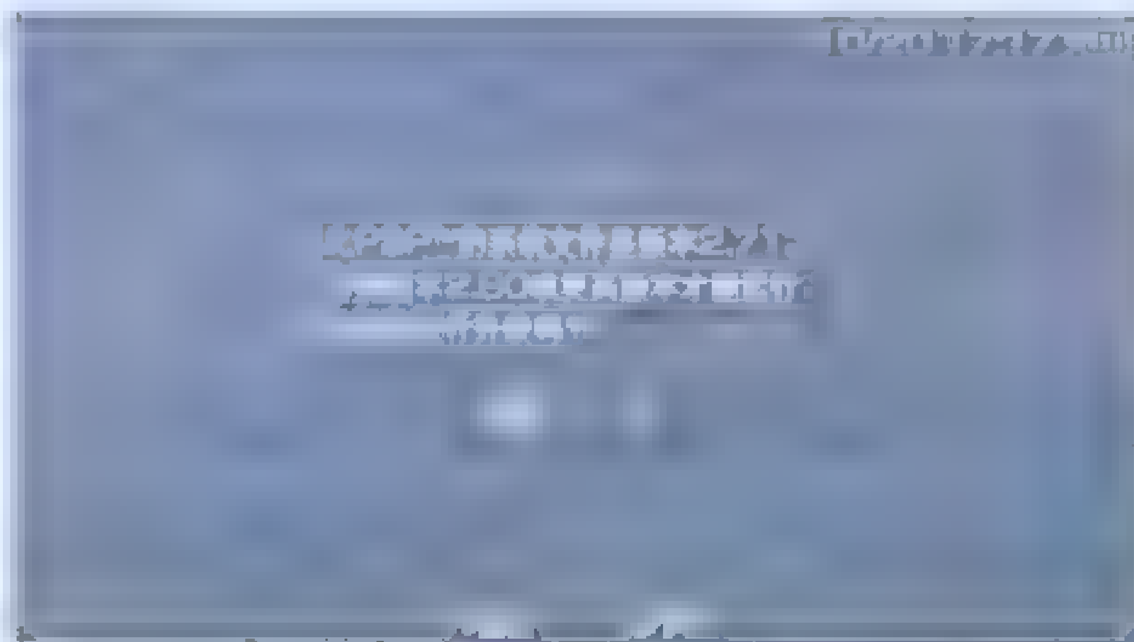
①由于篇幅有限，这里就为你简单列出部分常用软件：TXT电子书软件eReader、PDF阅读软件Bookr、PMP（AVC）视频文件播放器PMP mod AVC、PSP操作系统优化软件IR SHELL。你可以自己在网络上搜索找到它们，将下载到的文件解压后放在PSP\GAME目录下即可使用。②如果DH文件无法删除，请确保你没有运行DevHook程序，并且系统仍然处于1.5版本的状态。如果你的DevHook 0.45无法正常运行，你不妨使用最新的0.46版本，先将解压后的DH文件夹放在PSP的根目录下，然后再把对应的EBOOT.PBP文件则需要分别放在"%__SCE__DH46"和"__SCE DH46"两个文件夹，最后将它们一起放在PSP\GAME目录下就可以在系统菜单的GAME下看到它了。③这里你所提到的大鸟应该就是"神兽·凤凰"，要想战胜它除了使用飞剑技以外，还需注意攻击的时机，当它羽毛发光时是处于无敌状态，即使使用气功也不能对其造成任何伤害，耐心回避等待这段时间经过，再使用飞剑技和气功将其打落，反复数次就可以消灭它。

①我的PS2是50007型的，应该怎样才能上网？PS2的网费又是怎么计算的呢？上网需要买什么周边吗？②能请晴天介绍一下平时如何保养主机，以及一些应该注意的地方吗？[北京 曲超]

①首先你的家里必须具备基本的上网条件（宽带或ADSL均可），然后购买一块PS2的专用网卡，打开主机左后方的保护盖将网卡插入对应的插槽，最后将网络与电脑连接的一端插入网卡对应的位置就大功告成了。PS2美版的在线游戏通常都是免费的，日版则需要通过国际信用卡支付月费，这也正是国内大多数玩家缺乏的重要条件，而实际的网费则会根据你接入的网络来产生，在目前包月上网的主流消费方式下，这部分的支出几乎可以忽略不计。②对于主机的保养最重要的还是保持主机的清洁，除保持周围环境的整洁外，平时可以定期对碟仓的托盘和记忆卡插槽进行清洗（使用柔软的毛刷即可），USB接口旁的网格也是最容易堆积灰尘的地方，不过要清洗起来就不太方便，有条件的话不妨请电玩店的店员帮忙。

①PSP现在最高的版本是多少呢？是不是从1.5升级到其他版本就不能玩下载到记忆棒里的游戏了呢？②PSP升级需要什么软件吗？[玉林 陈安]

①目前PSP最高版本为2.8，由于还没有对应的降级程序放出，所以升级后就不能再使用游戏镜像进行游戏了，但是一些要求2.8系统才能运行的游戏（如《天地之门2 武双传》）也可以通过修改DevHook 0.46中的选项来达到运行的目的：首先进入DevHook的主界面，依次选择Option、UMD Version、2.xx→2.00，然后再运行UMD光盘或镜像即可。②PSP升级需要先从网上下载SONY官方发布的系统升级补丁，然后将名为"EBOOT.PBP"的文件放在PSP\GAME\UPDATE目录下，确保PSP的电量在80%以上就可以运行GAME下的UPDATE程序完成整个升级过程了。


▲如使用最新的UMD游戏光盘，在运行游戏前，系统会自动提示进行升级操作才能进入游戏。

GBA的烧录卡能不能烧录MP3等歌曲在GBA中播放？[新沂 刘思远]

使用Moonshell这款软件就可以达到在GBA上播放MP3的功能，使用搜索引擎可以很容易找到它，将下载后的压缩包解压后，将你准备播放的MP3放在"files_EXFS"文件夹下，运行WriteFiles_EXFS.bat文件后会生成名为"_BOOT_MP_EXFS.ds.gba"的文件，将其烧录到你的烧录卡中就可以播放MP3了，如果你想添加或删除其中的音乐则需要再次重复上面的步骤才行。

①是不是所有微软出的游戏都有中文，并且在任何版本的X360上都可以玩呢？②不同区的X360能够上网联机游戏吗？如果不是购买的台版，那么系统界面能够切换为中文吗？③请问用29寸电视还是宽屏显示器玩X360的效果好呢？[武汉 罗昇轩]

①目前X360的中文游戏以繁体中文版居多，而且是否发行中文版则是由各个游戏公司来决定的。②不同区的X360是可以上网联机对战的，且X360的语言是内置并可切换的，所以任意版本的系统界面都能够切换为中文。③为了让X360达到最佳的画面效果，使用VGA线是最佳的选择，当然能够和其配合的自然就非宽屏显示器莫属了。

Games 游戏

①学会幽神技能"雾隐 雾飞"后可以直接飞回记录点，但是应该怎样才能使用呢？②在西安京（庶民街）帮小女孩画图案需要给她木炭，但我怎么找也找不到，到底在什么地方呢？③第64号珠在两岛原北的"南矿场"里，但是我却找不到，是否此处也要用到"雾隐 雾飞"的能力？[四川 匿名]

①当你学会"雾隐 雾飞"的技能后，只要在任意记忆点按照镜子上的十字标记使用墨的能力画出它就可以了。②小女孩需要的木炭在西安京（庶民街）的商店就可以买到，此道具只有在接到任务后才会出现在商店里并且只能购买一次。③两岛原北的"南矿场"只能使用"雾隐 雾飞"的能力才能传送到达，按照上面提及的方法试试看吧！


▲只要在镜子上画出一个对应的X形就可以了。

《龙之力量》中我已经统一了所有国家，但却无法通关，到底应该怎么办呢？需要对应的君主去神殿才可以吗？[成都 郭沂]

统一大陆之后，上朝一次就会发生其他君主加入的情节，之后分别前往森の神殿、岬の神殿和雪の神殿得到三神器，再完成影の塔和魔の塔的事件，最后将我方全员调集在地图左上方的ファンダリア城内，前往邪神山就是与最终的BOSS的战斗了，由于最终BOSS会变身一次，所以之前不要将武将技用光，这样就可以轻松地战胜他了。

《战国BASARA2》中我用织田信长打天下统一模式，大概打到一半后，宫本武藏乱入，但为什么打到一半，他没死，我也没死，却出现剧情说我失败了？[广西 潘光平]

当宫本武藏乱入后，只有在限定的时间内打败他才会获得胜利，超过时间或未将其击败都会算玩家失败，如果不想再与其战斗，可以通过S/L大法避过他乱入的情节。

①《火爆狂飙3》中那辆名为"EURO-CIRCUIT RACER"的车怎么才能出现？现在的完成率已经高达99%了还是不行。②LV3和LV4的奖杯如何得到？LV3似乎还缺少两个条件，分别是"トロリーパズ2回/レース"和"トレーラー2回/レース"，LV4则是"レースモードで15回"，分

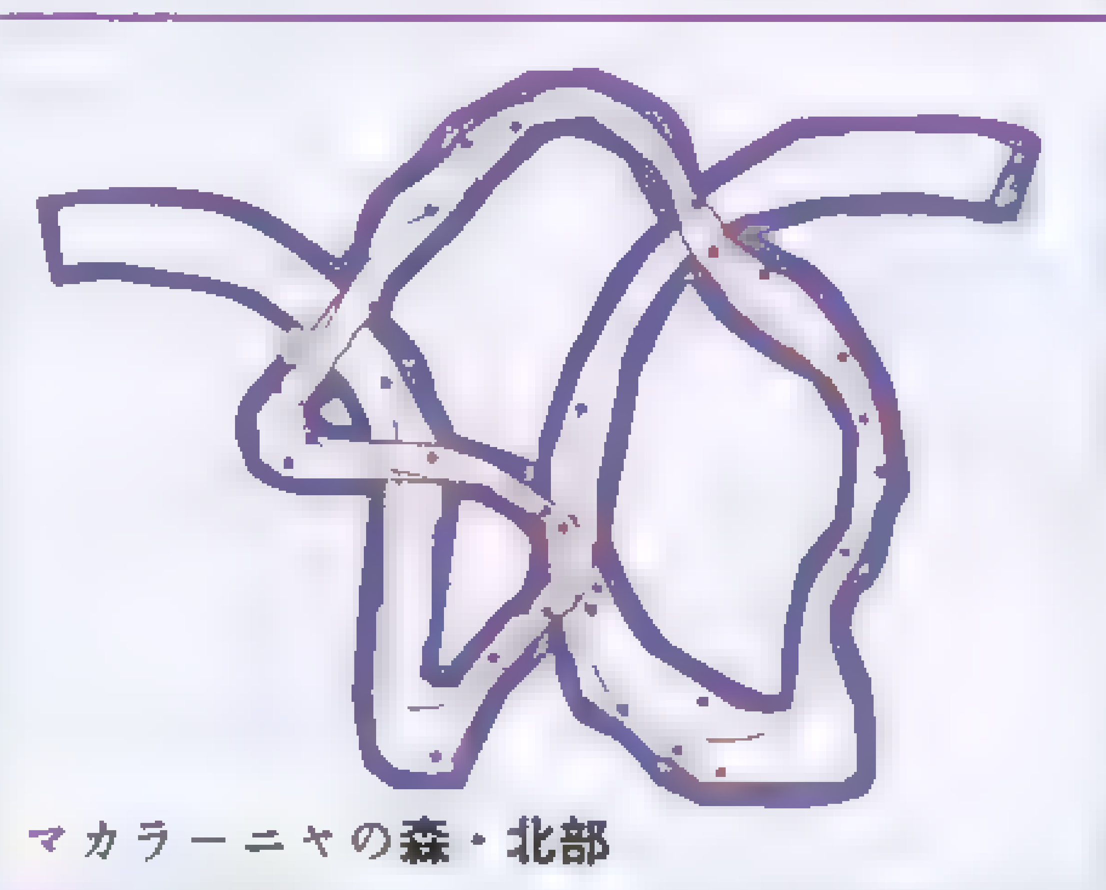
别是什么意思呢？[云南 张雪峰]

①EURO-CIRCUIT RACER出现的条件为获得所有的冲撞奖品，在“Road rage”模式中完成40次冲撞应该算是其中比较难的一项，而累计破坏1500和2000辆车则可以通过反复游戏来达到目标。②你所列举的ＬＶ３条件分别为在“Road rage”模式“翻滚过2次”和“追尾2次”，LV4则是在“Race”模式中获得15次第一。

①《最终幻想Ｘ》里的哪个抓蝴蝶的游戏到底是怎么玩呢？那个老人说什么蓝色是幸运的，红色是魔的，而且是7只，还有时间限制。②避雷游戏要200次，能不能用S/L大法呢？③种族制霸、地域制霸以及隐藏寺院进行陆行鸟比赛的奖品能重复得到吗？[淮南 胡加琛]

①其实这个小游戏就是要求玩家在限定时间内抓住全部的蓝色蝴蝶，如果中途碰到红色蝴蝶就会进行强制战斗（同样消耗时间）。在得到飞空艇之后完成此迷你游戏会得到キマリ七曜武器的强化道具“木星の圣印”，但是由于有大量的红色蝴蝶和30秒的限制时间，只有完全回避所有的战斗才有可能做到，这也是对玩家操作的极大考验，下面就给出完成此迷你游戏的路线图，希望能对你有所帮助。图中的红、蓝点分别代表不同颜色的蝴蝶，星形标记为宝箱出现的位置，红线代表前进路线，每个地图抓到最后的蓝色蝴蝶后一定要停止前进，否则出现的宝箱会因为切换地图而消失。②避雷游戏中途可以进行记录，但一旦读取记录次数就会从头算起，所以想用S/L大法走捷径是行不通的。③你所提及的三种奖励都只能获得一次。





我想请问一个关于《女神侧身像2 希尔梅莉娅》的问题，在游戏中作成物品时，我已经收集了所需的相应素材且全都卖给了商店或行商，但却不能购买该作成物品，该物品显示为桔黄色，这是为什么？我现在正在收集动物指轮，就遇到了上述问题。[陈历峰]

如果你确定你已经将所需要的材料卖给了商店，那么无法购买就只会出现一种情况：商店的“消费点数”不足。本作中所有的商店都存在“消费点数”的设定，每在此处消费10的金钱就会累计1，且每个商店分别计算，所以要想得到最后ソロモンの指轮，那么首先需要在港町ゾルデ、クレルモンフェラン、行商人(他的位置会在游戏中不断变化，第2章会在コリアンドル村，第3章中期会移动到カルスタッド的宿屋，第5章则会来到崩坏后的ディパン城，第6章又再回到コリアンドル村）处累计消费80000的金钱才可购买相应的犬の指轮、猫の指轮、鸟の指轮，而在アスガルド的行商人处购买价值900000的ソロモンの指轮则需要先累计消费200000的金钱，至于快速赚钱的方法可选择在最终迷宫中通过Direct Assault获得大量可以反复拿取的强力装备，它们卖给商店的价值非常的可观。

不要等问题成堆 才想到小卖部



阳光学园FAQs

自从阳光育成计划开展以来，我们接到了很多读者的信件。除了热情洋溢的报名信件外，大家也对这个计划提出了一些疑问。这一期的阳光学园里，雨滴经过整理后，特别列出几个有代表性的问题给予解答，希望能让读者们更加深刻地了解这个计划。

Q：阳光育成计划与杂志招聘有什么区别？

A：其实阳光育成计划与杂志招聘存在着很大的区别。阳光育成计划是一个长期的人材培养计划，也就是说加入这个计划的人员并不要求立刻到编辑部工作。或许你现在正在学校上学、或者你有自己的工作，只要有着对游戏的热情，就可以参加报名阳光育成计划，在编辑的指导下逐步熟悉《UCG》的每一个步骤。直到学员们时机成熟、准备充分后，即可由编辑推荐进入《UCG》的小编阵营中。（晴天和小白龙都是通过这样的过程成为正式编辑的哦！）

Q：报名信件除了简历外，还需要什么其他的东西吗？

A：对于报名者来说，除了必须附上自己的简历外，还必须挑选一个自己认为合适的发展方向，这里推荐大家最好选择自己最擅长的那一个。同时，随简历最好能够附上一篇能够证明自己具有发展潜力的相关游戏文章，这样我们才能分析你的情况并做出有针对性的计划。毕竟小编们的能力还没达到只从大家的简历里就看出每个人的潜在能力和发展空间，所以为了更好地展现出自己的才华，相关的游戏文章是一定不能少的。

Q：将简历投给阳光育成计划后是不是就只要等消息就可以了？

A：不是。一般情况下我们只要接到大家的报名简历都会及时回信，并针对大家所选择的发展方向安排一些简单的工作。如果没有接到回复的话，可以换个邮箱重新试一下或者来信查询。另外，因为平信的速度比Email慢很多，因此我们一般都推荐大家采用电子邮件的方式来交流。

平信请邮寄至：兰州市耿家庄邮局邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email请发送至hr@ucg.com.cn

Q：参加这个计划是不是真的能获得小编的指导？

A：是的。只要大家按时完成我们所安排的工作、积极表现自己的话，也许下一封来信就是某个小编亲自回给你的哦！每个编辑都会根据大家的回信挑选与自己擅长领域相似的阳光学员进行培养。比如喜欢日式RPG的阳光学员就可能会接到邪魔天使或十六夜的回信。所以只要大家积极参与、努力表现自己的话，与小编交流是完全可以实现的。



从开始哭着嫉妒变成了笑着羡慕

编辑手札

我的梦中女孩是一个绝色大美女，有一天她会骑着喷火的恐龙来到我的身边，当这一天终于来临，我却只看到了她的坐骑，而没有看到她本人。这个网上流传很广的黑色幽默是我做这几年编辑到今天的真实感受。我在《游戏 人》上提到《FFXI》，我说日本的RPG游戏已经把细枝末节都做到这个地步了，玩起来都不太好意思再挑刺儿了；我说我一个中国人，翻着日汉辞典，玩着明确不向中国大陆地区销售的日本游戏，如此认真，如此激动，还如此诚挚地期盼着日本人也被这游戏震撼，实在可笑；我说Square Enix把他们的游戏藏着掖着不让咱们报道，这游戏又不是为咱们而生，不是为咱们而活，咱们得到它只是依赖于法律和制度的不健全……这么多年了，我可以说服自己不在意这些吗？为什么？为什么是日文游戏，为什么还是日文游戏？为什么永远是日文游戏？面对编辑部数十台日版和美版主机，面对桌子上一排又一排整齐的日文和英文游戏，我真的没有勇气去说服那几百万玩中文网游的朋友们来关注咱们的电视游戏。我一直在尝试不去思考这些，可我越来越难做到。也许是，时间久了，审美疲劳，看不到美女，越来越关注美女的坐骑。其实，只要把游戏介绍给读者，让大家玩得开心，我们也就尽到了自己的一份力量。我确实在这么做，所有的编辑都在这么做。我们做媒体的，报喜不报忧。

但我不希望读者满足于我们报道的这一切，我盼望我们的读者当中还有人拥有我年少时的那种激情，哭着嫉妒那些游戏，发誓定要在中国这块土地上做出自己的游戏事业，说什么这个时机不成熟、那个条件不完善，都是失败者的借口。在游戏业，咱们缺的不是硬的技术，而是软的[illegible]和[illegible]。大家干与别人天天玩[illegible]不亦乐乎，仍笑着羡慕日本人——哈哈，这个游戏真好玩啊，咋就这么好玩呢？

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

PSP 原名 ギルティギア ジャッジメント 日版

罪恶装备 审判

隐藏角色

只要在第6－1关把宝箱中隐藏的J、U、D、G、M、E、N、T文字全部拿到手，就可以使用隐藏角色JUDGMENT了。拿到的文字在选人画面中会变色，还是比较好判断的。

隐藏必杀技

本作的ソル可以在空中使用ガンフレイム，具体方法是在ドラゴンインストール状态下，跳到空中输入↓↘→+H。

隐藏指令

在游戏中先暂停，然后按住SELECT键消去菜单，之后输入↑、↑、↓、←、START，即可增加一条命。但此法不可在生存模式中使用。

在游戏中先暂停，然后按住SELECT键消去菜单，之后输入↓、→、→、↑、START，体力槽和必杀槽将变为最大值。

补充一条：可以在画廊模式中鉴赏图片时，在主菜单下选择QUIT，之后按住L＋R键不放，再按○键，就会……

NDS 原名 雀·三国无双 日版
PSP 原名 雀·三国无双 日版

雀·三国无双

语音鉴赏模式

只要在无双斗牌、雀帝位战、自由对局这3个模式中，完胜所有的对手，便可以在データベース中追加语音鉴赏模式。

虽说“只要……”，但要想达成这个条件，还是相当有难度的。

PSP 原名 ガンダムバトルロワイヤル 日版

高达圣战

隐藏要素补遗

在上一期的“特快专递”中并没有列出所有MS以及驾驶员的出现方法，这次便借“火热秘技”为大家补完，希望能够帮助还在努力收集的朋友们早日圆满。

吉翁MS

机体名称	SP类型	取得条件
ゲルググ(S)CA	格斗	A评价以上完成《テキサスの攻防》
サイコミュザク	射击	A评价以上完成《宇宙要塞ア・バオア・クー》
パーフェクトジオング	射击	A评价以上完成一年战争篇
高机动型ゲルググ(SM)	射击	完成《悲しみを乗り越えて》
高机动型ゲルググ(JR)	射击	完成《サラブレッドの二人》

奥古MS

机体名称	SP类型	取得条件
リック・ディアス(R)	射击	B评价以上完成《月の里側》
百式	射击	B评价以上完成《ジャブローの风》
ガンダムMk-II	格斗	完成《黑いガンダム》

奥古驾驶员

驾驶员	出现方法
クワトロ・バジーナ	《ジャブローの风》S评价以上完成NT
アムロ・レイ	《キリマンジャロの岚》A评价以上完成NT
エマ・シーン	《月の里側》A评价以上完成

泰坦斯驾驶员

驾驶员	出现方法
ジェリド・メサ	《黑いガンダム》A评价以上完成
ブラン・ブルターク	《脱出阻止作战》A评价以上完成

本作素质确实非同一般，不仅手感、战斗爽快度都有飞跃提升，收集要素更是非常丰富。再加上极具挑战性的隐藏关卡，绝对让你不忍轻易放下。



PSP 原名 星战佣兵 全版本

星战佣兵

SOUL EDGE&SOUL CALIBUR

本刊曾将本作翻译成《赏金猎犬》，后来中文版正式命名为《星战佣兵》。本作由曾任“《灵魂能力》系列”企划的平田尚武与中国台湾乐升科技的制作人张铭光共同开发，果然游戏中也少不了《灵魂能力》的影子。一直有玩家声称拿到了《灵魂能力》中的邪剑SOUL EDGE和灵剑SOUL CALIBUR，但方法一直不明。传说是要在高难度下不受伤云云……其实在游戏中打倒任意一种ETI都有可能出现这两把武器，只是几率很低。不过在二周目游戏中，其出现几率会大大增加。

传说武器入手法

要想拿到最强的传说武器，方法其实很简单。在任意一个地图中，杀光所有敌人后，有时画面上会显示信息提醒玩家寻找新的敌人。这时请不要离开该地图，仔细搜索一下就能找到隐藏的传说级ETI。将其打倒之后就可以获得金色名称的传说武器了。传说武器的数量并不止一把，在每张地图都有可能出现，其威力也是不定的。

说实话，“星战佣兵”这个名字也忒俗了点儿……



▲出现此讯息时就要注意搜索了。



▲强敌出现！快将其干掉！



▲金色武器入手！不过能力似乎没有想象中的强？

NDS 原名 FINAL FANTASY III 日版

最终幻想III

投稿人：南京 徐伟

必入手两把グングニル

游戏中在奥丁身上可以偷到グングニル，另外打死奥丁后也有可能拿到グングニル，这样一来就有两把グングニル了，但此法的成功几率非常低。幸好现在有办法可以必入手两把グングニル，这个方法是我从日站上看来的，稿费的什么就免了吧。（笑）

大家都知道，RPG中有着乱数一说（即随机决定），比如出现什么敌人、攻击能打多少伤害、是否能偷到道具等等，这些统统都是随机决定的。虽然乱数无法预测，但本作只要开机后进入游戏，每次乱数都是固定的！当然如果玩家中途做了一些动作，乱数有可能发生变化。利用这一特点，就有高人总结出了必入手两把グングニル的方法！

首先，队伍中要求有一名盗贼（熟练度必须在71以上，不然偷不到グングニル），另外还要有两名忍者和一名可以使用白魔法プロテス的队员。排队时必须让盗贼在先，之后是可以使用プロテス的队员（记为A），再是两名忍者（记为B和C）。两名忍者的速度比较有讲究，其中C的速度应该最高，而B和C的速度都应该高于盗贼。之后再准备一把ひかりのぼう和一些投掷用武器，投掷用武器没有限制，但要求忍者能够在4次投掷后干掉HP为28000点的奥丁。

一切准备好之后，就可以先坐鹦鹉螺号来到サロニア。把鹦鹉螺号停在サロニア入口处，玩家在鹦鹉螺号下面一步的地方存档。之后关机再开，读取记录后先打开菜单再立刻关掉（开关菜单过程中不要做任何其他举动），再坐鹦鹉螺号杀入サロニア的地下迷宫。接下来以最快速度直奔奥丁所在地，如果路上没有遇敌的话，就表明你成功了。进入奥丁的房间之后，像读档后那样连续开关菜单13次，就可以进入战斗了。

第一回合盗贼用偷盗，队员A对盗贼用プロテス，忍者B和C投掷。这样第一回合盗贼必定会偷到グングニル。第二回合盗贼用とんずら，队员A对奥丁用ひかりのぼう，忍者B和C使用投掷，这样4次投掷之后奥丁就会归西，而第二把グングニル也入手了。

我在最终迷宫走了3个小时，最后被最终BOSS给干掉了，心里那个恨啊……

文 多边形
美编 NINA

Ubisoft Shanghai

分裂细胞 双重特工



如果说《分裂细胞 双重特工》能够引得我们如此关注的原因，仅仅是这款次世代大作的主力创作团队是中国人，那么对于游戏本身来说有欠公平。正确的说法应该是，首先游戏有着精良的品质，其次才是惊异于她出自我们国人之手。客观地讲，游戏本身的可玩性上进步并不如画面的进步那么明显，但是这样设定的理由是为了让更多的新玩家能喜欢上这个游戏，而不会因为不了解游戏的传统和深度而放弃尝试。可以说是一款面向"LU"的潜入型动作游戏，再加上游戏中上海关卡的引入，和制作团队的本土气息，中国玩家没有拒绝这款游戏的理由，哪怕只是看一看。

X360

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

©2006 Ubisoft.ALL Rights Reserved.

www.plumbook.cn

初心者上手指南 FOR BEGINNER

也许你是第一次接触这个游戏，也可能你是这个系列的老玩家，不管怎样，请把她当作一款新作来玩。游戏系统的小幅变更是为了让大家更容易地体验游戏的乐趣，请务必掌握下面几个要点，你也能成为世界顶级特工。

要点1 一“键”尽在掌握

手柄上的A键恐怕是你在游戏中使用最频繁的按键(没有之一)，可以说游戏中百分之八十的动作都是通过A键使用的。当你从背后悄悄接近敌人，当你准备打开保险柜，当你准备捡起武器，当你准备推开房门……只要是屏幕上出现提示，那么请毫不犹豫地按下A键，山姆·费舍尔就能做出你想做的动作，一“键”尽在掌握。

要点2 想撬锁，就找我

游戏中需要撬的锁主要有三种，撞针锁的解开办法是将左摇杆推向合适的方向(手柄会振动)并保持一会儿即可逐个解开，保险柜卡口锁的解开办法是将左摇杆逆时针或顺时针旋转，等第一个卡盘对准卡杆之后，再用相反的方向旋转第二个卡盘，以此类推即可解开，电子锁则简单得多，四列不断变化的数字，当其中任意一个数字停止的时候，立刻将光标移动过去用A键锁定，四列各锁定一个数字即可解开(游戏后期拿到该装置的升级套件之后更可自动完成解锁)。



要点3 悄悄地进村

这不是《魂斗罗》，这也不是《[illegible]带》，你也不是兰博，你更不是终结者，要记住，你只是山姆·费舍尔，这个名字的意义就在于你必须像一个鬼魂一样存在，虽然你是正义的，但是黑暗才是你的朋友。时刻注意隐藏自己，你可以看见敌人，但是千万不要让敌人看见你，蹲得再低一点，步子再慢一点，动静再小一点，你是来完成任务的，不是来和所有人打招呼混个眼熟的。

要点4 杀人的不要

杀人的坏处有如下几个：被妈妈骂，被警察追，被狗咬……好吧，以上是扯淡。游戏中的敌人，除了任务规定的之外，没有一个是非杀不可的。要记住你毕竟是一名主持正义的特工而不是头上长角的杀人恶魔。而杀人带来的坏处不仅会降低你游戏的评价，满地的尸体更会引来更多的敌人，而最重要的，你的体力永远没有敌人的多，一旦被发现而遭到围攻，看是你的命硬还是子弹硬。

操作列表

左摇杆	控制移动
右摇杆	控制视角/准星
→	热视仪
←	波视仪
↑	夜视仪
↓	吹口哨/敲击冰块
A	动作键/重新装弹
B	站起/俯身/下潜
X	装备/收起武器/加速游动
Y	跳跃/上浮
RB	按住打开武器选择菜单
LB	打开/关闭小雷达
RT	杀死敌人/主武器射击
LT	击晕敌人/副武器射击
RS	主视点/精确瞄准模式
LS	贴墙/切换座力肩
BACK	打开游戏菜单
START	打开系统菜单

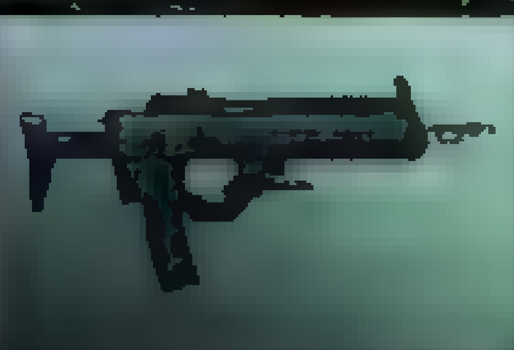
游戏成就&达成条件

成就名称	达成条件	可获点数
Iceland Assignment Completed	完成单机模式第一关	30
Ellsworth Assignment Completed	完成单机模式第二关	30
HQ1 Assignment Completed	完成单机模式第三关	30
Okhotsk Assignment Completed	完成单机模式第四关	30
Shanghai Assignment Completed	完成单机模式第五关	30
HQ2 Assignment Completed	完成单机模式第六关	30
Cozumel Assignment Completed	完成单机模式第七关	30
HQ3 Assignment Completed	完成单机模式第八关	30
Kinshasa Assignment Completed	完成单机模式第九关	30
Defeated the JBA	完成单机模式第十关	100
Hero	以GOOD ENDING将游戏通关	20
The Invisible Man	单机模式中完成任意关卡并从未被发现过	20
Getting Technical	在单机模式任意关卡中使用非致命武器击倒5名敌兵	20
The Human Light Switch	单机模式中使用电磁脉冲装置熄灭过20盏电灯	20
The Collector	单机模式中将所有道具和升级都解锁	20
Agent Of The Month	单机模式中收集到5名JBA主要头目的资料	20
Save Hisham	在单机模式第九关中不要杀死西尚	10
Save Lambert Shoot	在单机模式第十关中枪决兰伯特的时候杀死杰米	10
Professional Ninja	在困难模式下完成单机模式	40
Training Completed	完成单机模式训练关卡A	10
Teacher's Pet	完成单机模式训练关卡B	40
RECRUIT	单机模式关卡平均潜入度超过1%	10
OPERATIVE	单机模式关卡平均潜入度超过5%	15
FIELD AGENT	单机模式关卡平均潜入度超过20%	20
SPECIAL AGENT	单机模式关卡平均潜入度超过45%	25
OFFICER	单机模式关卡平均潜入度超过75%	30
COMMANDER	单机模式关卡平均潜入度超过95%	45
Bronze Trophy	在线模式中完成所有挑战并获得铜牌评价	15
Silver Trophy	在线模式中完成所有挑战并获得银牌评价	30
Gold Trophy	在线模式中完成所有挑战并获得金牌评价	50
BLACKWING Expert	进行在线模式的时候，在这张地图中分别以间谍和特种兵取得10场胜利并累计进行25场战斗	20
MOTORWAY 90 Expert	同上	20
TERMINUS Expert	同上	20
SLAUGHTER HOUSE	同上	20
RED DIAMOND Expert	同上	20
BOSS HOUSE Expert	同上	20
DAWN WAVES Expert	同上	20
USS WISDOM Expert	同上	20

工欲善其事，必先利其器 WEAPON GUIDE

山姆到底有多少武器可以使用？相信很多玩家都没有关注过这个问题。的确，游戏中为山姆提供的武器和升级附件多达二十多种，而实际上在游戏中经常使用的只有几种而已，掌握这几种武器即可顺利通关，而其他的玩意儿纯粹是给自己找乐子用的。

SC-20K Rifle



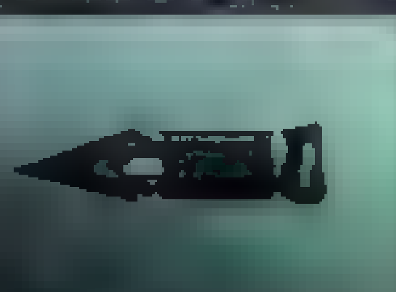
这应该是山姆最常用的武器，加上消声装置后简直无往不利，并且还带有瞄准镜可顶替狙击枪的作用，最重要的除了自身的火力之外，它还有多种附件可以使用。

SC Pistol



小巧轻便，对付近距离的敌人或者用来打灭电灯，相当实用，配备电磁波干扰器(EMP)之后可以用来干扰电子设备，如电灯电脑等，持续20秒左右。

Sticky Camera



微型摄像头，SC-20K最实用也是最常用的附属武器之一，可升级为可爆型微型摄像，用LT键发射出去之后可以帮助山姆观察无法看见的死角，按X键可以发出声响吸引敌人，按Y键可以放出迷烟熏倒敌人，按A键……整个世界都清净了。

Gas Grenade



看，那里有一堆敌人，要怎么过去呢？扔一颗毒气手雷过去，让大家先睡上一觉吧。对付那种两个人正在谈话，不方便从背后偷袭的敌人最为有效。

Ultrasonic Emitter



超声波发射器，如果说你吹口哨是把敌人吸引过来，那么使用这个玩意儿可以把敌人诱向你指定的地点。

关于山姆 山姆·费舍尔的全名是萨缪尔·里奥·费舍尔，1957年生于美国马里兰州的[illegible]镇。山姆的身高只有1.77米，体重约[illegible]公斤。山姆的头发其实是黑色的，而眼睛的瞳孔却是绿色的，大多时候都是一脸胡茬，而最近的造型是个光头，因为在《双重特工》中因为要去监狱卧底而剪去了所有头发。

流程攻略

第1关 冰岛 Iceland

跃入水中后，跟着约翰一路向前游去，穿过一个管道后，约翰抢在山姆之前干掉了一名敌兵，在冰层下敲击冰块将另外一名敌兵引过来并拉下来干掉。

上来之后，到一旁的小屋门前，屋内一名敌兵正在睡觉，可以不理睬他直接到屋里面把电线用小刀割断，屋外的电网就失去作用了。出门走到电网旁，先把约翰扶上去，然后自己爬上铁丝网翻过去，从左边的楼梯上去，跳起抓住头顶的绳索滑到工厂里面去。

脚下的敌兵待他转身巡逻的时候来个背后偷袭，之后下楼梯，在相当于二楼的位置从左边栏杆翻出去，跳到一个集装箱上面，在这个区域有三名敌兵，集装箱旁边一名，院子里巡逻一名，小屋内看电视一名，集装箱旁边的很容易清理掉，巡逻的可以躲在集装箱的黑暗处用吹口哨的方法吸引他过来干掉，小屋内看电视的如果你有信心的话可以不用理睬，直接在他背后悄悄使用电脑打开铁栅栏门。

避开敌人和探照灯的巡视穿过变电机组区域，爬上前方的楼梯后走下平台，对面一处楼梯前有一盏吊灯不断晃悠，楼上还有一名敌兵在巡逻，干掉他之后上到三楼走到一处通风管道旁进入。

目睹约翰被枪杀之后，沿着左边攀爬，来到一处活动平台，从右边的楼梯下去控制室启动这个活动平台，然后返身上去等待移动停止后，先熄灭平台对面的电灯，然后赶紧过去爬上水管，沿着水管一直攀爬到火箭的顶端，运用吊绳向下垂吊，弄晕地面的员工后赶紧将导弹解码，成功后赶快从右边楼梯上楼到左边的平台，顺着绳子爬上去就完成了本关的任务。

第2关 堪萨斯 Kansas

对话完毕后撕下墙上的海报，爬过去之后顺着管道一直攀爬，在尽头撬开墙上的另一端通风口，就可以来到监控室。挟持警卫或者破解电脑都可以获得武器库电子锁的密码(1403)，之后可以获得闪光手雷。从屋子另一处门出去，用密码打开门之后还要破解金属检测门的扫描，击倒此处的一名警察后从他身后的门出去。

餐厅区已经一片混乱，山姆正好趁乱沿着墙角走，一路便可来到中央控制塔。这里虽然布置了一些警察，但是基本都是单独行动且位置固定，很容易逐个击破。二楼可以拿到没有杀伤力的霰弹枪，聊胜于无。三楼控制电脑打开所有牢房的门，完成杰米交代的任务。在四楼坐电梯去五楼，从一处破碎的玻璃窗出去，然后从管道爬到屋顶。

在屋顶看到杰米已经被警察抓住，迅速走过一根"独木桥"，从背后偷袭警察即可救出杰米。之后迅速下楼，从通风管道跳上一旁小屋的屋顶，抓住直升飞机即可过关(这个动作在爬上屋顶后自动完成)。

第3关 纽约 New York

这一关是在JBA总部里面进行，一开始对话结束后要跟着杰米和莫斯走，然后主要有以下几个任务要完成：

JBA Primary Objective:
Complete Training Course

完成莫斯交代的训练任务，要点是不要碰到那些绿色的激光，否则就得回头走另外的路，耽误时间。

NSA Primary Objective:
Bug Antenna On The Roof

基地中央大厅二楼有个有个梯子可以往上爬，有两个人在靠近通风口的地方聊天，等他们背过身去之后从旁边一个通道进去爬上楼梯来到屋顶。这里有两个人，一个基本不会往山姆的方向看，上去之后立刻往右边走，会遇到另一名沿着天窗在巡逻，等他走到一处类似洗手池的地方之后从他身后的铁门进去即可找到通信盒，迅速放好窃听器后，等巡逻的人走远后走出铁门打开脚下的天盖即可回到楼下。

NSA Primary Objective:
Upload Trojan To JBA Server

从楼梯走到中央大厅一楼然后直走右转即可来到电脑机房的门前，先关掉左边的路灯然后迅速给密码门解码。开门之后顺着左边的墙角前进，在第一个缺口左转，继续贴墙前进，在一处木桌下可以躲避一会儿(画面有动作提示)，会引发杰米走出机房的事件，否则机房内会有三个人。之后出来继续贴着左边走进门，就不会被门前的摄像头发现。

进去后可以先关掉门边的电灯开关，趁敌人过来检查的时候赶快上楼左转，脚下有个盖子，打开后下去，往前走右转到尽头可以发现另一个盖子，趁敌人还没有回来之前赶快上到地面，在服务器上安装木马程序后，沿原路返回。

JBA Secondary Objective:
Practice At Firing Range

之前训练场的旁边就是打靶室，射中靶心可以获得5分，中圈3分，外圈1分。总共30发子弹，如果中途换弹夹得分会重新计算。75分过关。

NSA Profile Objectives:
Get JBA Member Medical Files (5)

在恩莉卡办公室电脑旁有个文件柜，趁她背向你工作的时候，悄悄进去调查，注意恩莉卡对于声音极为敏感，所以千万小心。

30分钟倒计时结束后回到训练场，跟着莫斯来到一个房间，发现一名俘虏。杀了他增加JBA信任度同时降低NSA信任度，故意放他则相反，为了达成最好结局，建议不杀。

关于家庭 山姆1984年的时候在美国空军驻德国的基地里服役，在那里他认识了里根·波恩——也就是他后来的妻子。他们的女儿萨拉·费舍尔出生于1.85年6月15日。在女儿4岁多的时候，里根因为卵巢癌而告别了人世。更让山姆伤心的是，在《双重特工》中他又失去了他的女儿。

第4关 西伯利亚 Siberian

一开始的跳伞小游戏，当高度降到3000英尺左右的时候就可以打开降落伞了。如果拉得太晚可能会出现降落伞打不开的情况，这时用将左摇杆推到正确的方向(手柄会振动)，然后按A键就可以打开了。

落地后从左边利用冰墙的掩护绕开巡逻的敌兵，拿走自己的装备后跳入冰海中，一直游到另一个区域，击破薄冰把敌兵拖下来杀死，上去后就来到一处兵营，这里一共有5名敌兵，眼前的开放式帐篷里一名，旁边封闭式帐篷里一名，在两个帐篷附近巡逻的一名，远处安装着爆破装置的附近巡逻的两名，由于他们之间都隔得比较开，可以分别干掉，把帐篷周围的三名清理掉之后，就可以来到地图中间有篝火的位置启动爆破装置，把另外巡逻的两名炸死的同时也完成一个任务，然后从炸开的缺口跳入水中。

来到这一片区域后，先从薄冰处干掉一个敌人，另外一个巡逻的可以等他转身过去之后再从背后偷袭，远处坐在汽艇上的可以不用理睬，直接游到右边从绳索爬到油轮上。

在后方甲板的区域内，共有7到8名巡逻的敌兵，其中有2到3名处在高处，按LB键打开雷达可以看到他们大概的位置，优先干掉高处的敌兵，这样当你处理下面的敌兵时就不会被围攻。清理干净后，从开始上船的位置往左边走，在看到的第一根绳索处爬上去，再利用头顶的绳索荡到二楼，顺着管道向右一直爬到头，然后再顺着管道往上走。

平台上的敌兵可以等他走到边缘的时候把他拉下来摔死，然后径直走爬上通讯塔，打开通讯盒后与兰伯特联络，然后通过头顶的绳索荡到通风管出口，打开盖板爬下去，在风扇里放入毒气弹，之后再爬上去。

穿过舰桥后找到一根垂直的管道下到第一层，从这里就可以来到前方甲板的位置，这个区域有5到6名敌兵，两名在一层巡逻，两名在二层巡逻，一名在最高处的了望塔巡逻，清理掉他们后从甲板右侧的地下通道进入船舱内部。

开门进去之后，直接从中间的楼梯下去，然后直走并左转两次之后进入另一个区域，这里会有两名船员在巡逻，紧贴着右边的墙角来到一处楼梯，上楼后右转便可来到船长把守的储油间，这里千万记住一定不要被船长发现，否则他就会扔下手中的火把来个玉石俱焚，等到他完全背过身去之后再从背后偷袭，也不要开枪射击，否则他死了火把还是会掉在地上，搞定船长之后从旁边的楼梯上到直升机平台，本关任务结束。



第5关 上海 Shanghai



（本关卡的详细过关演示可以参看本期Gamehalo DVD mini中的"上海潜入大作战"，而以下文字说明中在进入洗衣房之后的路线与影像中稍有区别，大家可自行选择不同的过关方式。）

一开始飞机的意外，只需操作左摇杆稳住飞机大约一两秒即可。

开始行动之后，从左边的木板跳起抓住平台边缘，等敌兵走过来之后将他摔死。然后赶快跳上中间的高台，趁警卫走过来之前从右边的绳索荡到另一边的平台。翻过管道从木板来到集装箱上，跳上左边的管道后，向右边移动到拐过一个角落后跳下来。打开旁边的变电箱启动工程电梯，爬上去之后直接用绳索垂下，来到大厦的外面。

一直下到底之后，往左边移动到头，利用左侧的灯管来到下一层，继续往右边移动到头，然后又可以用绳索垂下，在恐怖分子开会的窗外，拿出激光麦克风录下他们的录音。成功后继续往下，到头后迅速往左边移动，避开直升飞机的搜索。

在一处百叶窗下等一名保镖过来打开窗子之后就可以把他拉出来。进入洗衣房之后先打开左边的开关，吸引警卫去查看，然后迅速割断一旁的电线，让电灯熄灭，击倒这个警卫后，从洗衣机后面的通道走出去。顺着管道和通风口，可以来到他们开会的房间，等窗边的保镖走过来之后干掉他，然后摸到他们数钱的房间外，迅速打开保险箱并取得样本，然后从左边卫生间的天花板出去。

顺着管道爬出去，跳下去之后从对面的楼梯即可来到大厦中庭的楼顶，从中间利用绳索垂下，再通过两部电梯和中间的铁架来到24楼，往右边走找到2406房后进入。左边房间有两名保镖，发射一枚微型摄像头过去，等其中一名保镖出去之后按Y键震倒那名在保险柜前的保镖，而走出去的保镖在经过你之后从身后放到，右边房间也有两名，从窗边绕过去之后把那名蹲在地上的敲晕，另一名在洗手间里，你可以等他出来之后再干掉他，这样就能安心去那边保险柜窃取资料了。

走到房间门口，博士就在对面电梯间讲话，发射一枚微型摄像头过去，按X键发出声响吸引博士过来看，等他过来之后按A键引爆炸弹即可杀死博士。最后在右边房间的窗户旁等你的同伙来接应你即可完成本关任务。

第6关 纽约 New York

再次回到JBA总部，与兰伯特碰头完之后赶紧趁看守没有发现的时候回到非警戒区域，然后跟着恩莉卡来到组装车间，恩莉卡交代完之后就走开了，先别急着去组装炸弹，找个黑暗的地方，掏出激光麦克风对准楼梯上讲话的恩莉卡和埃米尔，取得他们的声音样本，然后再去完成组装炸弹的任务。

利用取得的声音样本，从刚才恩莉卡进入的门进去，上楼梯到二楼从右边的门进去，继续上楼，开门前把灯关掉，然后笔直走再右转来到一处玻璃门前，关掉一旁的灯之后撬锁进入，继而再打开一处密码门后进入埃米尔的办公室，先躲到办公桌的下面，引发剧情，等杰米走后埃米尔会坐在沙发上休息，抓紧时间打开桌子左边的保险柜，扫描完文件后再次躲到办公桌下面，埃米尔会前去洗手间，趁这个时候按原路返回离开警戒区即可。

完成上面两个主要任务之后，下面的次要任务就简单了（注意一下任务都要在25分钟内完成）。

JBA Secondary Objective: Complete Training Course
JBA Secondary Objective: Practice At Firing Range

和第三关的两个任务一样，只不过这次打靶的任务分数提高到了85分。

JBA Secondary Objective: Dispose Of The Pilot's Body

飞行员的尸体在恩莉卡的医疗室里，扛起他之后，走下中央大厅的楼梯，右转走到通道里，顺路笔直走到头，下楼后就是焚化炉，把尸体扔在那儿即可。

NSA Profile Objective: Get JBA Member Voice Samples

除了之前收集到的恩莉卡和埃米尔的语音样本之外，杰米和莫斯的语音样本要趁他们和手下讲话的时候躲在阴暗处收集，他们俩在中央大厅都会和手下说话，戴顿则在他的房间睡觉，用3D地图确定他的位置即可过去录音。

NSA Profile Objectives: Search Quarters For Personal Info (4)
NSA Profile Objectives: Get Professional Background Info(3)

埃米尔的办公室里有一个文件柜，恩莉卡的办公室、医疗室和卧室分别各有一个文件柜，戴顿睡觉的地方有两排文件柜，电脑机房里有一个文件柜，调查这些文件柜即可获得各人的资料。

在规定时间内回到最初和恩莉卡分手的地方则可完成本关的任务。



&3DM-SMV
book.cn

关于童年 山姆小时候是个出名的捣蛋鬼，小学时在课堂上最善于截获其他同学之间传递的小纸条，中学的山姆曾经在一次集体夏令营中，在隔断男女营地的篱笆上钻出一个小洞来偷看女生洗澡，这也算是他日后特工技能的早期实践吧……

第7关 加勒比海 Caribbean

游戏开始后翻出阳台，顺着管道爬到赌场的阳台外，等警卫走开之后再进入赌场。等恩莉卡帮你制造一点动静把警卫都吸引开，沿着左边走到头，然后右转进入尽头的小房间，先在通风管道里扔下烟雾弹，然后把控电盒搞坏，使得小屋内一片漆黑，这时基本所有的警卫都会过来查看情况，利用这个时间来到赌场中间的大门，撬锁后进入。

二楼会有一名保安来查看电力问题，直接干掉他之后上楼来到酒吧，这里大约有五名警卫，首先找到一个吧台作为临时掩护，等那两名看鱼缸的警卫分开后，趁所有警卫都不注意的时候快速摸到酒吧前方的走廊里，等待电梯那边两名警卫谈话结束后，避开他们巡逻的路线坐电梯上楼。

电梯开门后等着警卫进入电梯的一瞬间将他拿下。出去之后来到泳池旁，这个区域有四名围着泳池巡逻，一名在二楼巡视，他们站位比较分散，稍注意一点即可各个击破，从右边的楼梯上楼后进入桑拿间。这里一共有三名敌兵，分别在门外、按摩室和桑拿室，可以分别吸引过来干掉。然后从桑拿室水帘台上的管道爬进去，即可来到控制中心。

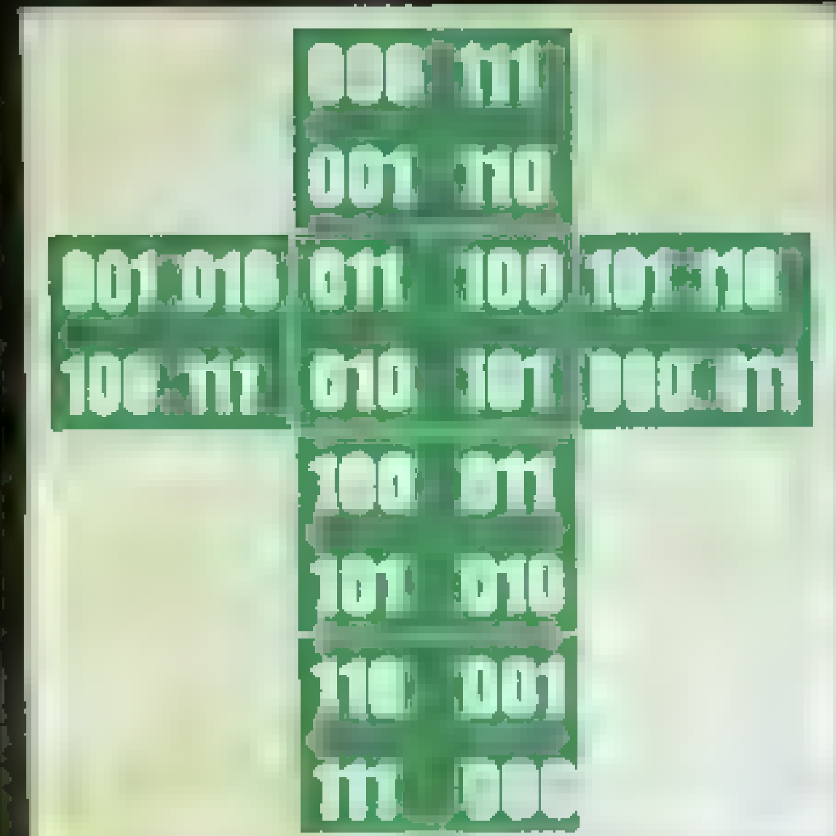
船员休息室进来的船员很容易从背后偷袭，门外的船员先从门缝里观察他确实坐下来看书之后再过去把他敲晕，记得之前从他口里要掏出密码门的密码(2112)。下楼后在控制室有三名船员，两名在控制室里走来走去，另一名在控制室外的阳台看风景，控制室的两人躲在楼梯后面用口哨吸引过来干掉，阳台外的趁他看望远镜的时候推倒。

顺着绳索来到船的前端，楼下谈话的船员和警卫趁他们还没有分开的时候扔一枚毒气弹过去，之后就可以进入油泵室安装炸弹了，记得安装了炸弹之后立刻再次调查炸弹以便取得引爆频率，然后出门打开右边的舷板跳入海里即可完成本关任务。



第8关 纽约 New York

一开始埃米尔需要你解密一封电子邮件，将下面的数字想象成一个立方体的六个面，每个面四个数字，A键依次选择，RB/RT/LB/LT键翻转立方体，填错了有红色提示，填完之后就解开了邮件的加密。



之后因为后面的任务会用到指纹，我们先去完成扫描恩莉卡的指纹。恩莉卡的指纹在她医务室的显微镜附近，到达这些地方后拿出指纹扫描仪对准指纹所在的地方即可自动扫描。找到之后来到第三关到过的警戒区，这次不是要去埃米尔的办公室，而是笔直走向左转，走过去之后右转来到需要指纹打开的密码门。

等莫斯走开之后跟着他，先进入右边的小房间可以在文件柜前翻查文件，有可能莫斯会回来看，躲入一旁的衣柜即可，等莫斯练拳完毕之后再出来。继续走然后右转，用超声波发射器对准有阳光的风扇发射，可以把左边房间内的警卫引开，然后穿过这个房间径直来到监控室。

进入监控室之后等莫斯训话完毕，靠着左边悄悄地摸到天台上左边的电脑旁，使用电脑即可获得"红色水银"的目击证据。之后在莫斯的办公室可以找到他的文件和指纹，剩下的时间可以去获得其他人的指纹：戴顿和杰米的在他们的房间(就是第六关戴顿睡觉的地方)，埃米尔的指纹最开始要你解密邮件的电脑旁可以找到。

来到恩莉卡的办公室去操作她的电脑可以拿到解除炸弹的密码，在后面阻止埃米尔炸掉游轮的时候可以选择"Frame Enrica(陷害恩莉卡)"而避免损失JBA的信任度。

最后来到之前解密邮件的房间，等埃米尔进来之后就发生观看游轮爆炸的剧情，给你三个选择："Jam Signal"不会炸毁游轮，但是JBA信任度扣33%，且恩莉卡会被愤怒的埃米尔打死；"Frame Enrica"也不会炸毁游轮，NSA与JBA的信任度都不扣，但埃米尔会打死恩莉卡；"Destory Ship"会导致NSA信任度降低33%。为了最佳结局还是牺牲掉恩莉卡吧。做完选择之后便完成本关的任务。



第9关 金沙萨 Kinshasa

埃米尔走开之后便可以开始行动。停车场本有两名巡逻的，过一会儿还会有一辆车过来也会下来一名敌兵，割破左边的铁丝网，避开他们巡逻的路线上到那个高台上进入电梯。

上楼后来到厨房，这里有两名敌兵，等他们说完话之后就会分开。餐厅区有三名敌兵忙着和外面的士兵对射，不理他们从右边的障碍物中穿行，来到断裂楼梯的房间，从楼梯上跳上去，来到客房区。

客房区走廊有两名敌兵，分别引过来干掉。左边第一间房有两名敌兵，说话后会分开，解决他们之后从中间的房间来到阳台，左边有一个巨大的广告牌，把它当作楼梯上到楼顶，又有三名正在激战中的敌兵，同样可以绕过他们来到顶楼的空调机房里。

关掉开关之后下去，顺路和顺着管道一直来到会议室的天花板上，从旁边水管爬过去，注意避开声控地板和感应激光，一直来到会议桌正上方的水管上，用绳索垂下安装好窃听器后，立刻收回到天花板上，这时请注意千万不要动，否则有可能碰响吊灯而引起敌人注意。

散会之后来到地面，从大门出去在左边的缺口下去，往右跑爬进地面的通风口，从卫生间开门出去就回到停车场与埃米尔碰头。

接下来的路线比较复杂，由于地域比较开阔，不好描述，基本的原则是"往能走通的方向前进"。由于这里战况比较激烈，有可能要和叛军还有政府军展开火拼，一路上还会发生"拯救平民"和"救出巴士上的妇女"两个事件，前者将执行枪决的士兵干掉即可，后者是在一处荡绳索的中途发生巴士翻车的事件，落地后要赶紧跑过去，从巴士没有起火的右侧进入，挪开压住妇女腿部的重物即可。注意中途有不少敌兵，甚至是坦克，所以要尽量避免交火。

来到电视塔顶端后，又一次开始选择，杀死西尚可获得JBA信任度，并且本关直接结束，如果不杀死他还会发生总统府被叛军占领西尚成为俘虏的事件，山姆还要继续前往总统府救出西尚后才算完成任务。

第10关 纽约 New York

本关一开始就面临这是否杀死兰伯特的选择，为了最佳结局当然是不必了，开枪打死旁边的杰米吧，然后对杰米的眼部进行扫描，之后JBA所有人都以你为敌了。

接下来的流程要注意随时熄灭灯光，关掉也好，打掉也好，随你的便。首先去电脑机房附近放倒戴顿，拿取他的眼部扫描之后去打靶室可以拿到武器和夜视仪。之后一路来到第八关中莫斯和杰米谈话的地方，使用扫描的眼球信息打开电梯(如果之前你选择炸毁游艇则在这里恩莉卡会过来帮你打开电梯)，下去之后就进入工厂的核心部位，下去之前最好在旁边的军械库拿取一些手雷之类的武器。

之后的路线比较单一，一边清理敌兵一边前进，最后一处上楼梯后不要急于冲出去，否则有可能陷入包围之中，比较稳妥的办法是站在门内用口哨将他们逐个吸引过来干掉，最后再杀死埃米尔。别忘了扫描他的眼球。

杀死埃米尔之后要抓紧时间拆除炸弹，这个和之前关卡中安装地雷有点类似，不过这里是要先把机械手小心翼翼地伸进去，卡住炸弹核心后还要小心翼翼地拿出来，过程中任何失误都得从头再来。注意时间限制只有三分钟，开始拆之前最好能存档，如果你失误两次之后就基本可以读档再来了。

追加关 海港 Harbor

只要你获得了最佳结局，那么在片尾动画过后就会有追加关卡出现。不过这一关山姆手中只有小刀和超声波发射器，所以不要和敌人产生正面冲突。这一关包括莫斯在内总共只有五名敌兵，[illegible]人巡逻，船舱过一会儿还会走出一人，把他们清理掉之后就只剩莫斯了。

从一楼地面一处通风管道爬进去，向右转推门进去，那么就可以看到一个楼梯直接通往二楼的导航舱，莫斯就在这里了。[illegible]之后搞定了莫斯，别忘了顺便也扫描他的眼球，之后[illegible]。拆除之后你只有十秒钟的时间跑到船边跳入海中，游戏到此全部结束。

[illegible] & 3DM SMV[illegible]k.cn

关于职业 高中毕业之后，为了筹读大学的学费，山姆报名参军。在军队中先是受到[illegible]的召唤，并且在海湾战争期间在[illegible]过任务，后来在联邦调查局以"外交副官"的身分从事秘密活动，进入国安局之后加入第三梯队"分裂细胞"，并在《分裂细胞》一代中执行了他的首次正式任务

剧情小说

（注：本剧情小说为了写作需要，对原游戏情节进行了小幅度增删与修改，但没有对主线剧情做出任何改编。）

始

2007年9月3日凌晨4点25分，距离冰岛北部城市阿库雷里20公里的上空，一架巨大的鹗式悬翼机正在夜色的掩护中向目标飞去。

"接近目标，启动低噪模式。"飞行员的声音从舱内广播中传来。后舱中两名特工刚刚整理好武装，对于他们来说，这样的任务不是第一次，也不会是最后一次。

"你害怕吗？"山姆打开了夜视仪，漆黑的夜色瞬时变为莹绿色，这种颜色对他来说也许更加适应。在他身前，站着一位年轻的特工，他刚刚从海军陆战队调遣过来，浑身充满着干劲和冲动。山姆这样的问题并不是有意要吓唬这个"小朋友"，因为他深知第三梯队"分裂细胞"对干员的要求远比三角洲部队或者海军陆战队之流高得多，即使后者已经是军人中的精英，但看着眼前这位目空一切的新人，他有种莫名的担忧。

"怎么？我应该害怕吗？"约翰笑着回应山姆，他以为山姆在开玩笑，并没有放在心上。

飞机静悄悄地靠近了冰海外湖的湖面，舱门"轰"地一声被打开，刺骨的寒风毫不客气地挤入机舱，把这里的空气瞬间凝固。

"这次我先走一步——"话音未落，约翰已经跳出舱外。"兰伯特，看来我是该退休了。"山姆无奈地摇了摇头，忽然他想起了什么，返身走回机舱，在电脑前打开电子邮件程序，在收件箱里躺着他女儿莎拉刚刚给他的邮件："亲爱的爸爸，不要介怀，这不是你第一次为了拯救世界而错过我的生日了，我可以自己照顾好自己的，不用担心我。爱你的莎拉=_="

莎拉是山姆的独生女，自她母亲离开人世之后，莎拉就一直陪伴在山姆身边。可是因为自己的工作关系，经常被派遣各种紧急任务的山姆不止一次地错过莎拉生命中重要的日子：生日、毕业典礼……等等等等。山姆心中对莎拉始终有一份愧疚，但莎拉是个懂事的孩子，母亲的早逝让她比同龄的孩子要成熟得更早，她虽然一直都不知道他父亲的真正身分，但在她心中父亲就是无可替代的英雄。

"山姆，该出发了。"耳机里传来兰伯特的声音，他的这位老领导一直以来是山姆最信任的人，平时在山姆执行任务的时候，他时常帮忙照顾莎拉。

山姆·费舍尔，这位世界一流的顶级特工，从后舱口一跃而下，开始了他的又一次行动。

还未等到山姆浮出冰面，约翰已经清理掉了巡逻的敌兵，正要展开下一步行动的时候，通讯器里传来兰伯特的声音："山姆，计划有些变动。"刚刚开始的任务就有了变数，这让山姆有些不详的预感。"根据最新的情报，这个热电厂有可能是敌人一个隐蔽的导弹发射中心，你需要提高警惕，并进一步确认一下。"山姆咧了咧嘴，心中一阵冷笑，这情报部门的情报从来就不可靠。

约翰负责去关掉通风管道的风扇，这样山姆才有机会进入到工厂内部。"山姆，风扇已经搞定了，我看通风系统那边还有些小杂兵，你就交给我吧！"急于争取立功表现的约翰未等山姆回应，便自作主张地擅自行动起来。"回来！约翰！约翰？"山姆和兰伯特急得在通讯器里一起叫喊起他来，但是约翰毫不理睬。"兰伯特，这次任务完成之后让这个小子滚蛋吧。"在山姆看来，虽然他也许是个得力的助手，在任务中太过激进无异于自寻死路。

果然，山姆不详的预感成为了现实，刚刚爬出通风管道便看见了地面上被敌人发现的约翰，已经举手投降的他被敌人残忍地杀死，山姆一边愤懑一边骂着活该，而对他来说更重要的，是从敌人如惊弓之鸟的反应看出这个地方绝对不是一个普通的热电厂那么简单。

巨大的洲际导弹矗立在山姆眼前，他没想到这么恐怖的武器居然能如此完美地隐藏在这么一个不起眼的小地方，给敌人添乱是山姆的拿手好戏，虽然拿不走核弹头，但是破坏发射程序还是没有问题的。在更大的骚乱掀动起来之前，山姆已经爬上了前来接应的飞机。

"兰伯特，这是怎么回事？不是说只是一个简单的调查任务吗？怎么搞得还要死人？！"山姆爬上飞机后，不断地向兰伯特埋怨着，虽然多年的特工生涯让他早已习惯了各种意外和突发事件，但无故牺牲了一名战友，依然不会让他觉得好受。

"山姆……"兰伯特的欲言又止让山姆心中一惊，省略号后面的绝不是和有关任务的话题。"……莎拉她……遇到了车祸……目前看来是一场意外……"兰伯特很艰难地吐出这些字句。

"什么？！莎拉她……哦，天啊……"这实在是一个令人痛不欲生的消息，莎拉是山姆在这世上唯一的亲人，没想到任务前的不辞而别让他永远地失去了莎拉。山姆心中一时间不知所谓，只觉得如鲠在喉却又欲哭无泪，悲愤交加的他一把扯下头上那标志性的夜视仪，毫不犹豫地扔出飞机外。这一刻，他痛恨任务，痛恨自己，痛恨一切……

壹

山姆在这个位于美国堪萨斯州郊外的埃尔斯沃思联邦监狱的潮湿牢房里已经待了快六个月，他在犯人中还算有点人气，虽然一个抢劫犯在监狱里不算什么稀奇事，但是大家都知道他入狱之前刚刚失去了自己的女儿，这些无恶不作的人渣多少还是有点人性的。再者，监狱里的各个帮派的老大都被山姆收拾过，毕竟是身经百战的职业特工，对付这些地痞流氓根本不用费力，即使山姆根本没有坐上狱霸位置的想法，这帮恶棍对他还是有些敬畏。而对于山姆来说，在这个监狱里一边可以忘记失去女儿的痛苦，一边还在进行着更加机密的长期卧底任务。

今天是2008年的2月1日，这是一个特殊的日子。半年前山姆入狱的时候和杰米(Jamie)住在一个牢房，杰米只比山姆早来一个星期，这名恐怖组织的成员因为一次黑客行动的失败而意外被抓入监狱，他可没时间在监狱里待上十五年，今天的这次越狱行动，他联合各方面的人物已经筹划了半年之久，而能征善战的山姆在他看来是最好的拍档。

趁着放风的时候，杰米走到山姆牢房的门前，悄悄地给山姆再次复述了一次行动计划，"你先去中心控制塔，把所有的牢房门都打开，接下来的骚乱由我来负责，在增援部队赶来之前，快速去楼顶，会有人来接应咱们。"山姆用

关于第三梯队

单兵作战部队"分裂细胞"是第三梯队的主力，其第一名正式成员就是山姆·费舍尔。只有高度机密的任务才会派遣他去执行，获取机密情报、破坏危险装置、必要时也会杀人——关键是：不留蛛丝马迹，因为尽管杀人会有暴露的危险，但是留下目击者是绝对不允许的。

眼神回答了他，随即回身将墙上的一张海报撕下来，这个大洞山姆挖了差不多四个月，它直通中央通风井，而这个中央通风井中的各处通风口可以去到这个监狱任何一个地方。

等到山姆从通风口爬到监控室的时候，监狱里面小范围的骚乱已经开始，虽然大部分囚犯还困在牢房里，但是那群出来放风的犯人也够让狱警们忙乎一阵子的了，所以几乎没有人能够阻拦山姆的前进。等到山姆进入中央控制塔打开所有牢房门的时候，监狱里的骚乱达到了高潮，囚犯的节日就是狱警的末日。

山姆按照计划来到了楼顶，却发现杰米已经被赶来的增援部队抓住，幸好大部分增援人员进入监狱去维持秩序了，否则手无寸铁的山姆想要救下杰米还真是不容易。而开着直升飞机来凑热闹抢新闻的电视台无疑帮了山姆和杰米大忙，两人抢下直升飞机后扬长而去。

成功帮助杰米逃脱出来之后，他对山姆的好感大增，并执意要将山姆介绍进自己所属的恐怖组织JBA，而对于山姆来说，这正是他的任务之一。直升飞机径直飞往了位于纽约市的一处阴暗的角落，JBA把他们的总部设在这个废弃的修理厂内，表面上做着维修汽车的行当，私底下却在筹备着各种恐怖行动。

山姆在脱狱行动中的优良表现被杰米津津乐道，但是JBA的二头目莫斯(Moss)对山姆不敢掉以轻心，对杰米吹得神乎其神的山姆的各种能力更是表示怀疑。莫斯给新来的山姆出了几道难题，把山姆一个人领去他们的训练场：“这里有一些训练项目，你最好能活着从里面出来，让我看看你到底有多大本事。给你半个钟头的时间，连这都搞不定你就可以滚蛋了。”说完莫斯便独自离去，他料定山姆无法按时完成任务。而对于山姆来说，这种训练对他来说简直是手到擒来不费吹灰之力，莫斯一时半会儿也回不来，这正是山姆的好机会。

山姆先是悄悄摸到楼顶在通信箱上安装了窃听器，然后趁人不注意在机房服务器上安装了一个木马程序，正当他要去医疗室窃取这些恐怖分子的医疗档案的时候，医疗室的恩莉卡(Enrica)拦住了他的去路：“嘿，新来的，我虽然喜欢聊天，但是我现在很忙，你还是去别处溜达吧。”眼看规定的时间就要到了，山姆只得回到训练场。

“嘿，你小子干得还不错啊，看来你的确有些身手。”看到山姆站在他眼前，莫斯有点出乎意料。“那么跟我来，给你点真正的考验。”

莫斯把山姆带到一处废弃的厕所里，杰米和JBA的老大埃米尔正在这里等着山姆。水管上绑着一名被揍得七荤八素的人，山姆仔细看了看，原来他就是那个电视台直升飞机的驾驶员。山姆心中暗自咒骂了一下自己，早知道这样他当时就自己开飞机过来了。

“山姆，听说你挺能干的，那么帮我们干掉他吧，看看你的胆子到底有多大。”埃米尔递给山姆一把手枪，虽然山姆在行动中可以任意杀人，但是看着眼前无辜的科尔·耶格(Cole Yeagher)来说，他没有杀死平民的理由，只能怪自己考虑不周。但是如果不杀他，却又无法获得JBA足够的信任，一时间山姆难以抉择。

“砰”的一声枪响，山姆故意把子弹打偏，然而他还是未能改变科尔的命运，站在一旁的杰米毫不犹豫地干掉了科尔。埃米尔一脸怒气瞪着杰米，意思是说关你屁事，老子要考验的是山姆又不是你。杰米倒是帮山姆解了围：“拜托，老大，山姆是抢劫罪进的监狱，他又不是杀人犯。再说，把他带回来的又不是山姆，我应该来负这个责任。”埃米尔仍是怒气未消，杰米便想法子扯开话题：“老大，咱们接下来不是要抢那艘油轮吗？山姆身手不错，他一定能帮上大忙。”一旁的莫斯听到这话凑过来跟埃米尔说：“是的是的，这小子身手不错，还有些用处。”埃米尔瞟了一眼莫斯，又回头看了看山姆，说道：“那我就给你一次机会，能不能把握住就看你的表现了。”



贰

2008年2月6日晚上，是中国传统农历的大年夜，上海的外滩显得热闹非凡，灯火通明烟花怒放。前一天在西伯利亚海湾200公里处的鄂霍次克海上的劫船行动中，山姆的表现让埃米尔大为赞赏，他立刻给山姆派遣了更加重要的任务，陪同他来上海与一名巴基斯坦的核武专家阿斯瓦特博士(Dr. Aswat)谈判，这名博士手中有一种杀伤性武器令埃米尔很感兴趣。

直升飞机在夜色与瓢泼大雨的“照料”中来到上海金茂大厦的楼顶，飞机上埃米尔已经跟山姆交代过了，为了以防万一双方价格谈不拢，一方面他们去和博士谈判，另一方面要求山姆直接窃取博士的相关武器资料，当然，怎么去窃取需要山姆自己想办法。

交代完事情之后，莫斯和埃米尔通过电梯下楼去了，而楼顶上到处都是博士雇来的保安，正在山姆寻思从哪里突破的时候，耳机里突然传来一个熟悉的声音。

“嘿，山姆，别来无恙啊，是我，西尚。”山姆好久没有听到这个声音了，西尚·翰札(Hisham Hamza)是中情局的另一名卧底，他俩以前有过几次合作的经历。

“你不会是特地来给我打招呼的吧？”山姆知道西尚出现在这个场合一定不是什么好事。

“呵呵，你们国安局的人向来都是这样问候朋友的吗？”对于西尚的冷笑话，山姆从来都不受用。“别担心，我只是想请你帮我一个小忙，我现在还不知道这些恐怖分子在这里碰头的缘由，你能不能帮我把他们的会议录音？”

“这没什么问题，举手之劳，还有其他的要求吗？”山姆对于朋友的请求从来都不会回绝。

“这就给我帮了一个大忙了，你知道吗？中国有句俗话，说的是……”西尚想说什么，却又一下子忘记了，“……反正就是为朋友可以被捅两刀，你就是这种朋友，山姆。”

山姆可没时间和西尚逗嘴，轻松解决掉楼顶的保安之后，山姆从金茂大厦的玻璃墙外来到了他们进行谈判的会客室窗外，先帮西尚完成了录音的任务，在巡逻的直升飞机发现他这个“蜘蛛人”之前，进入了酒店内部。

“山姆，我们搞清楚了，”山姆传过去的录音很快就有了结果，“阿斯瓦特博士手上的武器是前苏联研制的‘红色水银’，这东西成本低却辐射大，不过我们需要进一步确认博士手上到底有没有这个武器，所以……”

“……所以要我帮你去取得样本，是吧？”山姆打断了西尚的话，在他看来既然是帮忙，那就给人帮到底吧。

趁着博士和埃米尔等人在清点赃款的时候，山姆撬开房间的保险柜，一瓶红色的液体正静静地躺在里面，别看这红色如此鲜艳动人，它的杀伤力不亚于任何同类的核武器，更重要的是，它携带方便，可供恐怖分子在这个世界上任何地方进行恐怖活动，无论是天上还是海底。

小心翼翼地取得了样本之后，耳机里又传来莫斯的指示，阿斯瓦特博士的资料文件就放在2406房的保险柜里，务必要拿到它。原来，虽然埃米尔与博士谈好了价钱，但是他压根就没想掏出一个子儿来。

阿斯瓦特博士也不是省油的灯，他在2406房安置了多名白衣保镖，以防有人来窃取资料。而对于山姆来说，这些在黑暗中穿着白色衣服的保镖无疑是在自己身上写着“来杀我吧”几个大字，山姆轻松地取得了武器资料。

就在山姆准备离开的时候，西尚传来了国安局下达的最新任务，由于他们已经确认阿斯瓦特博士拥有“红色水银”的制造技术，为了彻底消除一切对世界和平可能的威胁，山姆必须干掉阿斯瓦特博士以绝后患。

刚刚从会客室出来的博士与自己的贴身保镖就站在房间对面的电梯旁，原本以为自己可以大捞一把养老金的博士不明白为什么最后关头埃米尔会终止交易，而他却不知道自己已经被世界上最优秀的特工盯住，难逃一死……

叁

这次行动大为成功，埃米尔既拿到了资料又没有掏一分钱，喜出望外的他对山姆也放松了警惕，认为他将在JBA后期的行动中发挥更大的作用。而山姆却要赶着去和兰伯特碰个头，由于自己与国安局联络的耳机在JBA总部内受到信号干扰，他不得不亲自和兰伯特见上一面，而根据在鄂霍次克海的劫船行动与兰伯特的联系，兰伯特冒着风险来到纽约和山姆会面。

“山姆，你还好吧？”兰伯特很是关心山姆的安危。

“我没事，只是你……”山姆知道国安局来了个新的上司威廉姆斯之后，兰伯特的日子就没有那么风光了，再加上威廉姆斯直接控制了第三梯队“分裂细胞”的所有行动，兰伯特的地位显得更加微妙起来。“……你这样太冒险了，被他们发现了怎么办？”

“你放心，我自有分寸。马桑德(Massound)这个名字你熟悉吧？”山姆听过这个名字，在鄂霍次克海的劫船行动中，他是埃米尔的盟友，在山姆当时的行动完成之后接管了那艘油轮。“他有可能会利用那艘油轮负责运送‘红色水银’，所以你暂时不要阻止埃米尔他们制造‘红色水银’，我们需要放长线钓大鱼。你的伙伴埃米尔……”

“他不是我的伙伴，你才是。”山姆打断兰伯特的话。

“呵呵，很高兴你这么说，至少我不是单枪匹马。”兰伯特听到山姆的话很是欣慰。“你设法多取得一些埃米尔的资料，包括背景、血型、声音等等，我们需要确定这个人的身分背景。好了，我要说的就是这么多了，你自己多保重。”说完，兰伯特驾驶着汽车迅速离开了这个是非之地。

山姆也迅速回到基地内部，在门口了恩莉卡，她正好在找个帮手帮他组装地雷。而对于山姆来说，为了下一步的行动，取得JBA成员的信任是最重要的，他没有理由拒绝恩莉卡。恩莉卡把山姆带到组装地雷的操作台后，因为埃米尔找她有事，便将山姆独自一人留在这里。经过几次行动之后，JBA组织对山姆已经有了一定的信任，所以山姆在基地里的大部分区域都可以自由来往，这给了山姆不少的机会。

关于分裂细胞

“分裂细胞”的成员拥有其他人不可能拥有的“第五自由”，简单说就是为了完成任务可以无视一切国际法律、协议或者公约，也无须之前向任何人请求批准。听起来很爽是不是？但是你要知道这样做的后果就是一旦被暴露，那么美国政府不会承认与这名特工有任何关系。



冒着被揭露卧底身分的风险，山姆在基地内部像个幽灵一般四处搜罗需要的资料，对于他来说，完成任务是最重要的，至于自己的安危倒是可以放在其次。自己反正也是孑然一身无牵无挂，专心于任务反而更能让他忘记很多不快。

不久，埃米尔便给山姆下达了另一个重要任务：为了实验定频引爆装置的可靠性，埃米尔瞄准了一艘正在加勒比海沿海的科祖梅尔岛航行的游船，引爆这艘油轮，不仅可以测试引爆装置的可靠性和炸弹的威力，还可以顺便向国际社会宣战，给那些爱好和平的人一个下马威。而山姆则是这次行动的最佳人选，JBA的首席爆破专家恩莉卡将作为这次行动的指挥和后援。

“嘿，山姆，加勒比海的风景如何？”恩莉卡通过耳机向游轮上的山姆打趣道。自从上海回来之后，山姆能够感觉到恩莉卡对他的态度与对其他人截然不同，而从山姆在基地获取的资料看来，恩莉卡并非一个彻头彻尾的恐怖成员。最开始她只是一名激进环保组织的成员，在一次与化工厂的抗议活动中不幸造成了一场灾难，死伤无数并造成严重污染，她不得不销声匿迹以求平安，而那个时候正在世界各地招兵买马的埃米尔看中了恩莉卡的才华，威逼利诱外加小恩小惠将恩莉卡吸收到JBA中来。

还来不及和恩莉卡搭上话，兰伯特的电话就来了。“山姆，这是我们的机会。你这次要安置的炸弹和将来埃米尔用在‘红色水银’上的炸弹是一模一样的，你要借机搞清楚它的引爆频率是多少，这样我们才有机会阻止埃米尔进行破坏活动。山姆，我知道你更担心游客的安全，我们已经向墨西哥的海岸巡逻队发出了警报，但是他们在看到证据之前是不会有所动作的，所以你得想办法弄点乱子出来，这样他们才会疏散游客。”

正在这时，门外突然传来敲门声，原来海岸巡逻队已经开始逐个房间排查可疑人员，已经全副武装的山姆断然不能被他们发现。山姆轻轻地走到阳台，翻出到游轮外面，顺着管道攀爬到了楼上赌场的阳台外。

“山姆，小心点，注意这些警卫。”恩莉卡难以掩饰心中的关心。

“你打算每十步就教我该怎么办吗？”这样的关心对于执行任务的山姆来说只能是一种干扰。

赌场里戒备森严，所有的游客都被请回了房间，只剩下警卫在这里逐个角落寻找可疑的炸弹，昏暗的环境对于山姆来说简直是天赐良机，他轻易地就躲过了所有警卫的视线来到了二楼的泳池旁。然而这里却是另外一番天地，和睦的阳光照在这里的每一个角落，虽然山姆是正义的，但是光明对他来说却是个麻烦。

“怎么样？棘手了吧？还是让我来给你解一下围吧。”恩莉卡的黑客本事也不是盖的，她穿过游轮系统的防火墙，居然通过远程控制打开了游泳池的喷泉，清水在水池中欢快地跳跃着，警卫的目光都被吸引了过去。趁着这些人分神的时候，山姆从他们的背后摸到了游轮前部的控制室里。

这里只剩下船员，他们除了会开船之外似乎也没有什么特别之处，搞定他们之后，山姆开始查阅船上的资料。简直是天助山姆，记录里显示油泵室里的一处油泵装置有着严重的泄漏现象，这样山姆就不用再花心思去找什么游轮的核心部位了，就算是在油泵室里扔下一根燃烧的火柴也可以立刻让游轮变成“火轮”。

“恩莉卡，你觉得这次试爆真的有必要吗？牺牲这么多无辜的人就为了试验引爆装置的可靠性？找个没人的地方自己炸着玩不好吗？”山姆一边在油泵上安装炸弹，一边问着恩莉卡。

“这个……其实游轮上的大部分游客已经被请下了客舱，只剩下少部分船员和巡逻的警卫，从伤亡来说已经是最低限度了……”恩莉卡显然也不敢违背埃米尔的任务，她只能尽可能地减少伤亡。“……山姆，你在干嘛？”

“嗯，没什么，检查一下装得牢靠不牢靠。”趁着恩莉卡说话的功夫，山姆装好了炸弹之后顺便破解了引爆装置的频率，这样既可以让恩莉卡放心，也可以在以后炸弹将要引爆的时候想办法阻止爆炸。

完成了两方交给的任务，山姆一个鱼跃跳入海中，离开了这个是非之地

肆

“砰”的一声枪响，把大脑有些空白的山姆拉回到现实中，原本美丽可爱动人的恩莉卡已经躺在了冰冷的地面上，一旁举着手枪的埃米尔依然在不依不饶的咆哮着，游轮没有按照计划顺利引爆，在埃米尔看来就是恩莉卡的问题。“这个臭婊子一天到晚给我假装正经，说什么不要伤害无辜，这他妈的是战争！战争就是要有伤亡，就是要死人！”一旁的手下没有一个人敢去劝埃米尔，这个时候还是不要给自己找麻烦的好。“别以为我什么都不知道！我早就在恩莉卡的电脑里发现一些程序有鬼，终止引爆的信号就是从她电脑里发出的！你们都给我听着，谁他妈的再给我添乱，这个女人就是下场！”埃米尔扔下这句狠话之后扬长而去，扔下一屋子吓得面如土色的手下。

就在不到半个小时前，山姆刚刚回到总部的时候，恩莉卡还兴高采烈地出来迎接，她只希望过一会儿的试爆不要出什么问题，否则埃米尔一定不会饶过她和山姆。就在这时，JBA总部突然断电，照明设备和大部分通讯装置都无法工作，山姆知道这是兰伯特搞得鬼，因为只有这样他们才能用手机通讯，大白天的兰伯特可不敢跑到这个要命的地方和山姆碰头。

“山姆，看来埃米尔已经完成了‘红色水银’的制造，你必须想办法搞到相关证据。那个炸弹的引爆频率已经搞定了，你随时可以终止引爆。”山姆挂上电话，还来不及考虑下一步的事情，埃米尔推门进来。“山姆，跟我走。”埃米尔的的脸上看不出任何表情，虽然他对山姆已经比较信任。

“这是马桑德的一封写给别人的邮件，你帮我解密一下，看看内容，我怀疑那天我们在上海出的意外和他有关。过两天我们还要去刚果的金沙萨和他碰面，我怕他还会搞什么鬼。”埃米尔说的是在上海上空飞行员突然暴毙的意外，若不是山姆有着丰富的飞行经验，他俩恐怕现在已经是黄浦江的鱼食了。

这种级别的邮件加密对于山姆来说和开自己家门一样简单，信件的内容没什么特别的，马桑德也对此事一无所知，他甚至担心埃米尔会对他有所不利，看来是埃米尔的疑心太重了点。

在埃米尔回来之前，山姆要抓紧时间想办法到警戒区去搜集有关“红色水银”炸弹的证据，而警戒区都配备有指纹锁，没有JBA核心成员的指纹是无法进入到这些地区的，幸好基地里到处都留有各种各样的指纹，山姆只需要花点心思去弄清楚谁是谁的指纹就好了。

山姆通过监控室的监控镜头，看到了还在组装中的“红色水银”核弹，这玩意儿要是在市中心爆炸，那后果不堪设想。等到埃米尔回来之后，山姆把信件的内容告诉他，埃米尔听后也没什么反应，只是冷冷地对山姆说：“跟我来。”山姆知道是什么事情，埃米尔准备试爆了。

由于试爆装置是恩莉卡设计的，而山姆破解和传送引爆装置的数据也是通过恩莉卡的电脑，所以当埃米尔按下炸弹按钮而屏幕上的游轮却没有丝毫动静的时候，埃米尔暴跳如雷，指着恩莉卡破口大骂，气到火头上，失去冷静的他掏出手枪对准恩莉卡扣动了扳机……

过了两天，埃米尔组织了一批军火要送到金沙萨的马桑德手上，他要求山姆和他一同前往。而在山姆看来，这件事应该不只是送军火那么简单，这其中可能还蕴藏着更大的阴谋。经过长途跋涉来到战火纷飞的刚果，由于一时难以分辨政府军与叛军的敌我态度，埃米尔要求山姆守住这一批军火，而自己独自去与马桑德碰头，山姆当然知道这只是避免他自己乱跑的借口而已。

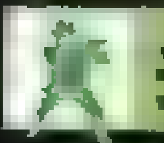
果然，从西尚那里获得的情报表明，经过中情局和国安局不同情报的汇总和交叉分析，这次埃米尔来到金沙萨除了与马桑德碰头之外，还有埃米尔另外一个盟友陶克法（Tawkfir）会出现在现场，这是当地的一个大财主，也是埃米尔他们的主要资金来源。

山姆从停车场一路摸到楼顶，再从楼顶直接来到会议室。没想到外面被打得满目疮痍建筑里却有着一间戒备如此森严的会议室，看来这陶克法也是个贪生怕死之徒，也难怪，谁叫他这么有钱呢？

躲开声控地板和激光栅栏的阻挡，山姆从屋顶垂吊下来，刚刚把窃听器放到会议室中间桌子上的花盆里，耳机里就传来西尚的警告：“山姆，快躲起来，他们过来了！”想要延原路返回是不可能了，山姆只能把自己收回到天花板上，摒住呼吸并祈祷这帮人在开会的时候不要抬头看。

果然如之前情报分析的那样，这三人的碰头是为了商量一次更大规模的恐怖袭击，马桑德、陶克法和埃米尔将分别从墨西哥、洛杉矶和纽约三地同时向美国本土使用“红色水银”进行攻击。就在山姆思索对策的时候，陶克法的手下走了进来，在陶克法身边耳语了几句，陶克法立刻紧张地站起来，对其他人说：“有内鬼！”三人随即起身离开了会议室。





关于名字由来

“分裂细胞(Splinter Cell)”这个名称的由来，说法不一。一说是把恐怖组织比喻为细胞之间的结构，要想破坏恐怖组织，就必须要从组织内部“把细胞分裂开来，逐一消灭”；二说是每个“分裂细胞”成员都要像分裂的细胞一样“微小、致命且不易察觉”。相比较而言后者更为流行。

山姆赶在埃米尔返回停车场之前回到了他们之前分手的地点，总算没有引起埃米尔的怀疑。而山姆还从埃米尔口中听到了一个熟悉的名字。"马桑德那边有个内鬼，叫西尚，是中情局的间谍，上次我们在上海的意外就是他捣的鬼。马桑德已经派人去做掉他了，但是我希望你能抢先一步把他干掉，你明白该怎么做了吗？"

穿过战火纷飞的断壁残垣，山姆在广播电台高塔上发现了对面总统府顶楼里的西尚。山姆从来不对朋友开枪，更何况西尚在以前的行动中曾几次冒险救过山姆，而更重要的是，如果杀死西尚，那么国安局和中情局这一次长期的卧底计划就功亏一篑。就在山姆犹豫不决的时候，马桑德派遣的杀手出现在西尚面前，如果让他杀死西尚，那么山姆必将被埃米尔所怀疑。

"砰"的一声清脆的枪响，山姆毫不犹豫地扣动了扳机，应声倒地的是那名杀手。还未等山姆想好该怎么去给埃米尔交代的时候，总统府内忽然一片慌乱，原本被政府军驻守的总统府又被叛军攻了进去，连山姆所在的广播电台高塔也被轰掉，差点把山姆炸死。而比这更坏的是，刚刚逃过灭顶之灾的西尚被叛军当作俘虏抓了起来，兰伯特要求山姆优先救出西尚。而这时埃米尔也责问了过来，问任务进行得怎么样，山姆以被叛军袭击为由，告诉埃米尔没有杀死西尚。

山姆穿过层层封锁进入总统府，根据西尚最后提供的情报，叛军有可能要炸掉总统府来作为胜利的标志。山姆觉得这是个两全其美的机会，一方面可以救出西尚，另一方面通过炸掉总统府也对埃米尔有个交代。两名患难之交的战友在这样一个特殊的地方见面了。

"山姆，多谢了，我欠你一条命。"西尚非常感激山姆的涉险救援。

"这没什么，你不是也救过我么？"山姆觉得这是他应该做的，"大家都是提着脑袋办事的人，我们也算是生死之交，今日一别又不知何日再见，兄弟多保重吧。"

终

金沙萨的行动令埃米尔非常满意，回到纽约之后，很少开口表扬手下的他对山姆称赞有加，多次表示近来一系列行动山姆功劳不小。这时，杰米走过来告诉埃米尔，他们也抓到了一名可疑分子，埃米尔便叫山姆一同去拷问室看看。

走进拷问室，山姆脸上虽然没有任何表情，但是心中却一阵绞痛，那个被绑在椅子上揍得体无完肤的"可疑分子"不是别人，正是兰伯特！

"杰米说这家伙在基地附近鬼鬼祟祟的，好像在等什么人……"埃米尔有意看着山姆说。"不过管他是什么人，山姆应该知道怎么处理。"埃米尔又一次把枪交给山姆，随后走出了拷问室，留下了一句意味深长的话。"山姆，要记得你的任务。杰米，你也是。"

山姆拿着手枪，感到手中的分量额外沉重。埃米尔已经识破他的身分了吗？应该不可能。兰伯特难道交代了所有事情？这更不可能。在这里，山姆没有选择，只能救出兰伯特，但是这样一来，就等于完全地暴露了自己的身份，这半年多来的卧底工作就等于前功尽弃，而这正是兰伯特的心血所在……

时间容不得山姆再有什么犹豫了，他抬手就是一枪，干净利落地将身边的杰米干掉。杰米一脸疑惑、愤怒与悔恨，他原本以为山姆是他的朋友，是他介绍进JBA的得力干将，而今却死在这个他曾经百分之百信任的人手下。

拷问室里的监控摄像头记录下了这一切，整个JBA都把枪口对准了山姆。"看到山姆·费舍尔，立刻歼灭之！"基地的广播里传来了埃米尔的指令，一旁的兰伯特虽已奄奄一息，但还是提醒山姆要先完成任务："……把……炸弹……'红色水银'……拆掉……把他们……"说完昏死过去。而现在山姆再也不用躲躲藏藏了，他要做回一名真正的特工，大开杀戒才是他的拿手好戏！

SWAT部队已经开始进攻总部，由于兰伯特的生死未卜，身为卧底的山姆并没有其他人知道他的身份，如果一旦被SWAT发现，后果不可预料的。

山姆在清理掉挡路的敌兵后，来到了基地的最深处。这里是一座建构紧密的地下工厂，在"红色水银"的装置前，山姆找到了还想垂死挣扎的埃米尔。

"你完了，埃米尔。"山姆冷冷地盯着埃米尔，毫不犹豫地一枪结束他的生命。"这一枪是为了给兰伯特报仇！"

山姆小心翼翼地拆解着"红色水银"炸弹，专心致志的他根本没有注意到身后一名SWAT队员正在慢慢靠近。等到山姆把核心部分从炸弹中拿出来的时候，枪口也对准了他的脑袋："不许动，把手放在脑袋上，慢慢站起来，转过身，不要轻举妄动！"

山姆缓缓地站起身来，回头看到这名全副武装的SWAT队员，嘴边露出一丝不易察觉的窃笑。电光石火之间，这名单枪匹马的SWAT队员已经晕倒在地上，趁他清醒过来之前，山姆扒光了他身上的装备，伪装成一名SWAT队员，大摇大摆地走了出去。在他的身后，传来SWAT小组的对话。

"队长，我们还没有找到费舍尔，人手有些不足……"

"你们的首要任务是找到费舍尔，其他的任务都是次要的！"

"队长！我们找到曼戴斯了，他晕过去了，身上的制服和武器都被扒光了！"

"十有八九是费舍尔干的，这说明他还活着！封锁附近的街区，把这个地方翻个底朝天也要把他找回来！"

"队长！有队员发现他了，他就在……不！等一下，他正在跑向河岸……"

"快！阻止他，不惜一切代价……"

"费舍尔，这里是FBI，你已经被包围了，请立刻缴械投降！反抗到底，死路一条！"

"不！他跳河了，他跑了！"

"来不及了，他消失了……"



关于以上"关于"

以上你所看到的，其实都是虚构的。是的，在这个世界上根本就没有什么"分裂细胞"，国安局也没有所谓第三梯队，山姆·费舍尔也不曾存在过……以上这一切都来自汤姆·克兰西(我保证这个人是真的)的小说《分裂细胞》(目前共有三部)

坦率地说，笔者并不是一个“《FF》系列”的狂热爱好者。但是在我的记忆中，很少有游戏能像《最终幻想Ⅴ》一样给我留下那么深刻的印象，无论是它感人至深的剧情还是严谨丰富的职业设计都让使得这个游戏给人回味无穷的感觉。事隔多年，能够再次在即将功成身退的GBA上重温这款经典，不能不说是一种幸福，就让我们伴随那熟悉的音乐再次走进《最终幻想Ⅴ》那充满幻想和感动的世界中吧。

文 阳光育成学员Sai

编 雨滴 美编 非非

攻略透解 GUIDE THROUGH

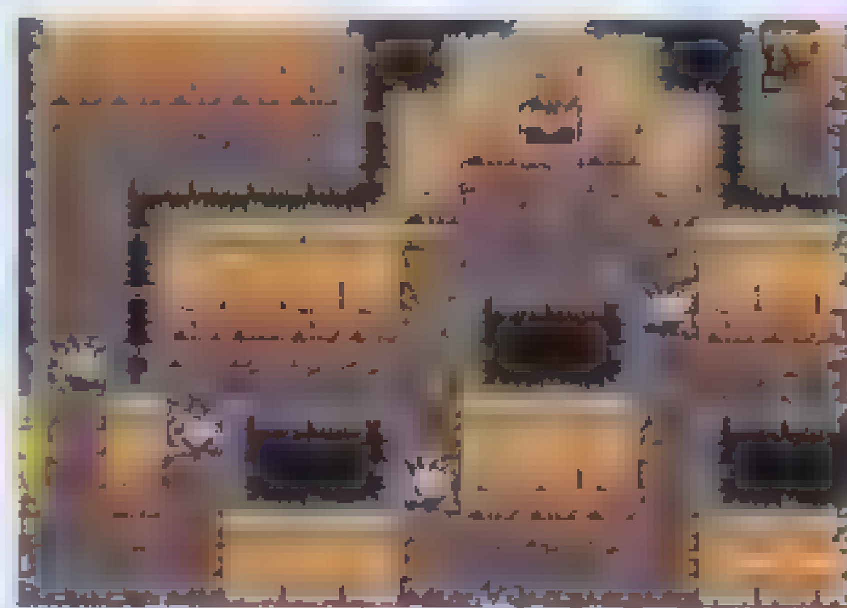
FINAL FANTASY V ADVANCE

GBA 最终幻想Ⅴ ADVANCE Square Enix RPG

基本系统介绍

基本操作

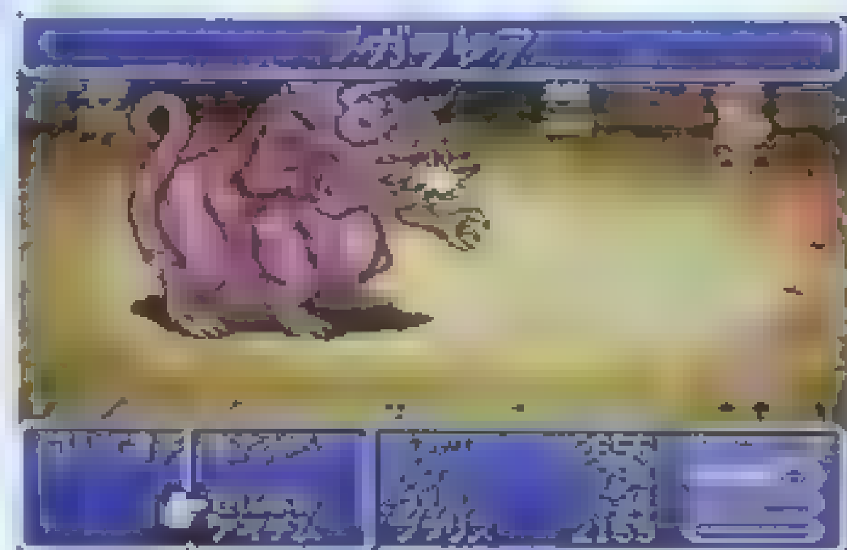
A键	确定
B键	取消
L+R键	战斗时逃跑用
R键	显示大地图(需剧情获得以后，地图画面专用)
start键	调出菜单。



选择开始游戏后会选择信息中部分文字的表示方式，かんじ(汉字)和ひらがな(假名)。

菜单介绍

ジョブ	更换职业
アビリティ	选择战斗菜单中的项目
アイテム	使用道具
まほう	使用魔法
そうび	替换角色装备
ステータス	查看人物状态
コンフィグ	设置游戏选项
ちゅうだん	中断游戏
セーブ	储存游戏



通关后的存档会有☆标记，之后标题画面的第三项会追加怪物图鉴(モンスターずかん)和音乐欣赏模式(ミュジックプレイヤー)。

有关新职业

在GBA版中，增加了四个全新的隐藏职业，它们是“炮击士(ほうげきし)”、“剑斗士(けんとうし)”、“予言士(よげんし)”和死灵法师(ネクロマンサー)，前三个职业的取得方式是集齐4块封印石板后去封印城クーザー取出全部12件神器，之后去幻之村南边海域中的沉船里调查地上的水晶碎片后获得。ネクロマンサー则是需要击败隐藏迷宫中的BOSS艾奴奥(エヌオー)后才能取得。四个职业的具体情况如下：

予言士

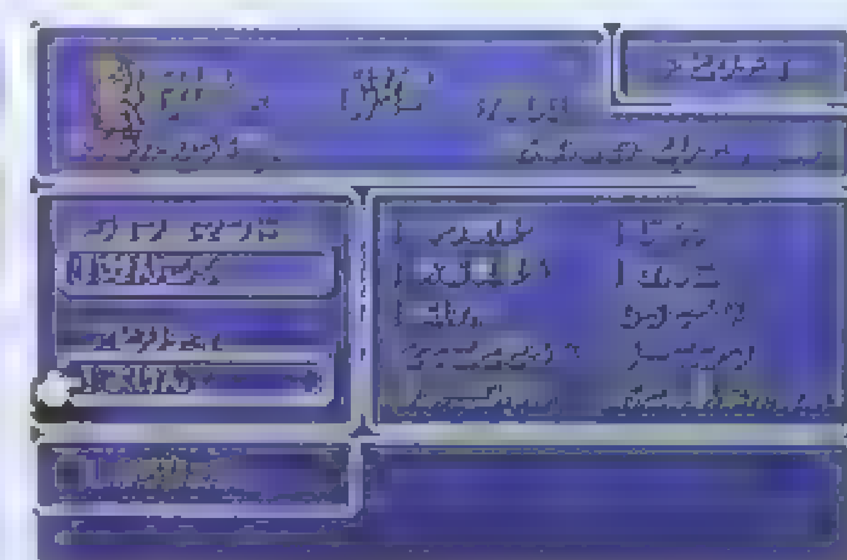
技能LV	技能名称	所需ABP	技能说明
1	せんこく	25	对敌人给予各式各样的宣告
2	よげん	50	预言各种自然现象，如洪水、飓风地震等
3	ABPアップ	150	战斗胜利后获得的ABP1.5倍
4	てきよけ	300	遇敌率大幅度下降



拥有超越召唤师的魔力修正，宣告的效果类似于青魔法“死亡宣告”，只是种类有很多，除了死亡之外还有回复、青蛙等等，宣告的倒计时间会随予言士的职业等级的提高而减少，但是宣告并非100%成功，不可过分依赖它作战。预言是个很有意思的特技，使用时也会出现倒计时，计时长短和予言等级有关，但是予言的效果却并非只针对一个人，有的甚至包括整个战场上的所有人员。ABP值1.5倍对于想全职业master的玩家来说也十分有用，而遇敌率下降绝对是后期最实用的非战斗技能了，不练出这个就去打隐藏迷宫简直是在自虐，顺便说一下，如果队伍里同时有てきよけ和てきよせ两种技能时，只有前者会发挥作用。

角色基本参数及职业修正

角色名	力 ちから	素早 すばやさ	魔力 まりょく	体力 たいりょく
バッツ	19	24	61	23
レナ	16	25	64	21
ファリス	18	16	62	22
クルル	16	27	63	20
职业修正	−9	−1	+36	−4



宣告一览

名称	效果
いやしのせんこく	对目标(包括不死系)产生和ケアルラ同样的效果
ちゆのせんこく	对目标产生和エスナ同样的效果，不包括石化
ごうかのせんこく	对目标产生和ファイラ同样的效果
れいきのせんこく	对目标产生和ブリザラ同样的效果
さばきのせんこく	对目标产生和サンダラ同样的效果
かえるのせんこく	对目标产生和トード同样的效果
しのせんこく	对目标实施死亡宣告
ていしのせんこく	对目标产生和ストップ同样的效果

予言一览

名称	效果
せいなるしんぱん	敌全体圣属性伤害、我方全员HP回复
てんのめぐみ	我方全员HP大回复
いやしのかぜ	我方全员HP、异常状态回复
てんちほうかい	敌全体无属性伤害
いんせき	敌全体无属性伤害加即死效果
おおじしん	战场全员无属性伤害
だいふんか	战场全员火属性伤害加催眠效果
だいこうずい	战场全员水属性伤害加青蛙效果
ハリケーン	战场全员风属性伤害加沉默效果
えきびょう	我方全体毒属性伤害

©1992 2005 SQUARE ENIX All Rights Reserved. ILLUSTRATION ©1992 YOSHITAKA AMANO

炮击士

技能LV	技能名称	所需ABP	技能说明
1	ほうげき	50	炮击，使用大炮攻击敌单体
2	EXPアップ	150	取得经验值1.5倍
3	ごうせい	300	合成，把两种道具合在一起制成炮弹攻击敌全体

炮击士能装备剑和短剑两种武器，该职业最大的特色就是使用各种附加特殊效果的炮弹攻击敌人，在学会3级的合成后就可以进行复数攻击了，所需的材料一种是常用道具，另一种弹药可以在卡鲁纳克町的道具屋里买到，此外，EXPアップ也是后期练级十分实用的技能。

角色基本指数及职业修正

角色名	力 ちから	素早 すばやさ	魔力 まりょく	体力 たいりょく
バッツ	37	31	29	33
レナ	34	32	32	31
ファリス	36	33	30	32
クルル	34	34	31	30
职业修正	+9	+6	+4	+6

店里所卖的合成素材一共有三种，分别可以做出三个等级的炮弹，其附加效果是一样的，只是威力会有所不同，下面列举其中一种合成方式，剩下两种类似，当然合成所需要的另一种道具也是完全一样的。

合成效果一览

名称	效果	合成材料
ニードルショット	敌全体固定1000伤害	つうじょうだん+きんのはり
スモールショット	敌全体无属性伤害+小人效果	つうじょうだん+うつでのこづち
クエイクショット	敌全体地属性伤害	つうじょうだん+きょじんのくすり
パワーショット	敌全体无属性伤害+狂暴效果	つうじょうだん+ちからのくすり
オールドショット	敌全体无属性伤害+老化效果	つうじょうだん+スピードドリンク
ガードショット	敌全体无属性伤害+防御下降效果	つうじょうだん+プロテスドリンク
セイントショット	敌全体圣属性伤害	つうじょうだん+えいゆうのくすり
スロウショット	敌全体无属性伤害+缓慢效果	つうじょうだん+かめのこうら
ドラゴンショット	敌全体无属性伤害	つうじょうだん+りゅうのきば
カオスショット	敌全体无属性伤害+混乱效果	つうじょうだん+ダークマター
フレイムショット	敌全体火属性伤害	つうじょうだん+かとんのじゅつ
ウォータショット	敌全体水属性伤害	つうじょうだん+すいとんのじゅつ
スパークショット	敌全体雷属性伤害	つうじょうだん+らいじんのじゅつ
ダークショット	敌全体无属性伤害+失明效果	つうじょうだん+すす
ノーマルショット	敌全体无属性伤害	つうじょうだん+しゅりけん
キラーショット	敌全体无属性伤害+特定敌人伤害加倍	つうじょうだん+ふうましゅりけん

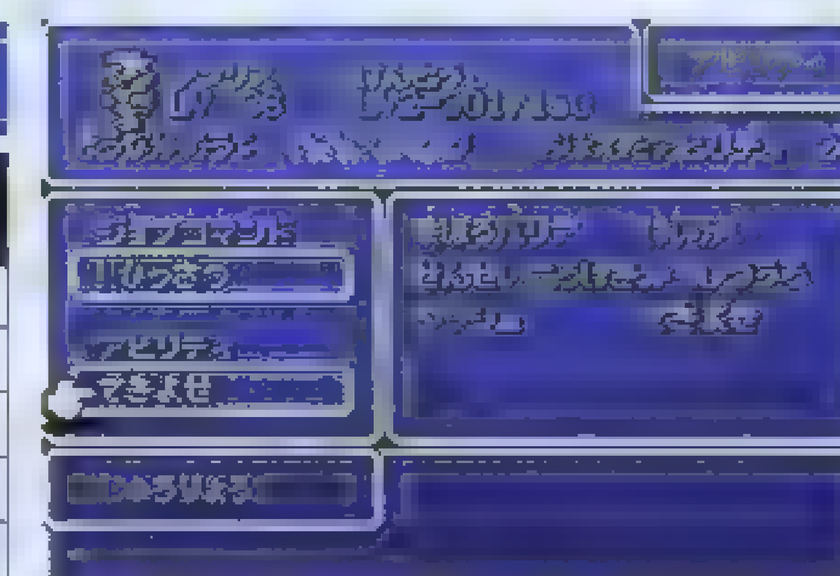
剑斗士

技能LV	技能名称	所需ABP	技能说明
1	てきよせ	30	遇敌率上升
2	ひっさつ	70	用必杀技攻击、有一定几率miss
3	こうれつぎり	150	给予无视队型的伤害
4	ぜんぎり	450	攻击敌全体

剑斗士能够装备的武器很多，共有剑、短剑、骑士剑、枪、斧、弓6种。这是一个重视速度和攻击力的职业，职业技能必杀(ひっさつ)有会心一击(クリティカル)、发动元素攻击(エレメントアタック)以及失败(うまくきまらない)三种情况，其中元素攻击对应的属性为各角色的水晶代表的属性，巴茨是风、蕾娜是水、库露露是土、法丽斯是火。通常伤害固定为9999，攻击对象为弱点属性则有即死效果、无效则为0、吸收则回复9999的HP。遇敌率上升是比较鸡肋的技能，游戏本身的遇敌率就偏高，要是再高的话，后面几个迷宫估计会打到吐血；后两种技能在对付数量众多的敌人时也都有不错的效果。

角色基本指数及职业修正

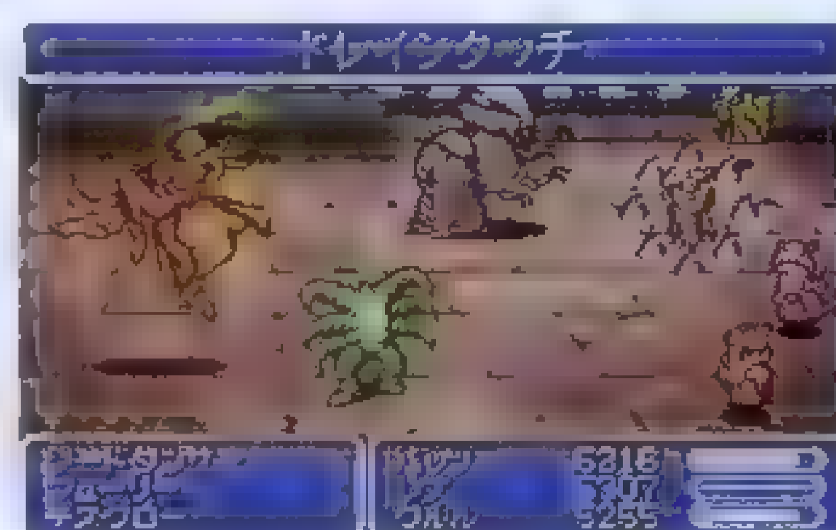
角色名	力 ちから	素早 すばやさ	魔力 まりょく	体力 たいりょく
バッツ	54	39	11	30
レナ	51	40	14	28
ファリス	53	41	12	29
クルル	51	42	13	27
职业修正	+26	+14	−14	−3



死灵法师

技能LV	技能名称	所需ABP	技能说明
1	めいやく	15	缔结盟约，随机召唤不死系魔物
2	あんこくL1	30	可以使用LV1的暗黑魔法
3	あんこくL2	45	可以使用LV2的暗黑魔法
4	あんこくL3	60	可以使用LV3的暗黑魔法
5	あんこくL4	100	可以使用LV4的暗黑魔法
6	あんこくL5	200	可以使用LV5的暗黑魔法
7	アンデッド	300	属性变为不死系

游戏最后的隐藏职业，相当另类但的确是很强的职业，除了法师能够使用的魔杖外，还有短剑。只不过拿到这个职业已经是通关甚至几乎完成了隐藏迷宫以后的事了。事实上，这个职业只是为获得而获得，没有太多机会展现实力，只能让本该活跃的它留下遗憾，暗黑魔法的习得需要用死灵法师打倒特定的敌人。アンデッド则是该职业的自发技能，无需设定，这个技能的存在往往让回复工作变得不那么顺利，难道这就是它为自己的强大付出的代价？不过用复活术将死亡的死灵法师复活倒是可以的。

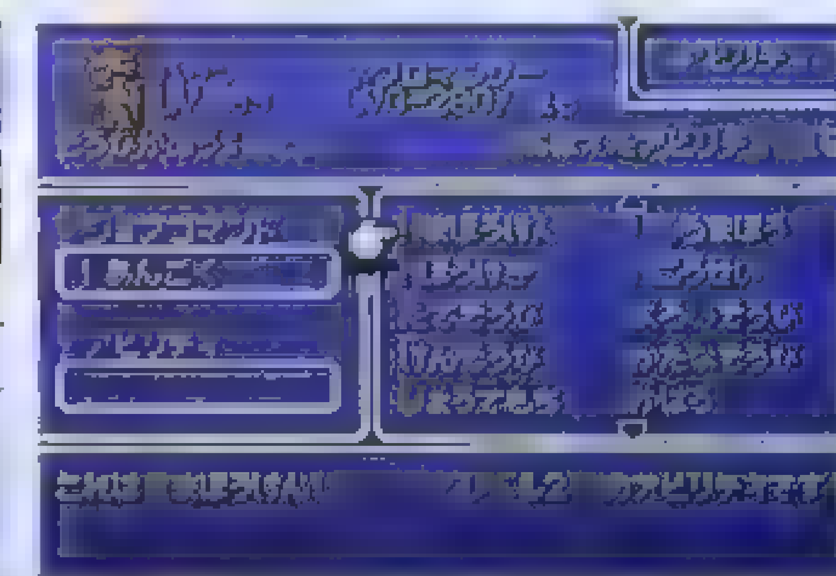


盟约一览

名称	效果
ピラミデライア	敌全体水属性伤害
スケルトン	敌单体雷属性伤害
フレアー	敌单体无属性伤害
ドラゴンゾンビー	敌全体毒属性伤害

角色基本指数及职业修正

角色名	力 ちから	素早 すばやさ	魔力 まりょく	体力 たいりょく
バッツ	32	26	54	48
レナ	29	27	57	46
ファリス	31	28	55	47
クルル	29	29	56	45
职业修正	+4	+1	+29	+21



暗黑魔法一览

名称	效果	习得对象	出现地点
ドレインタッチ	HP吸收	マインドフレア	事件自动
ダークヘイズ	敌全体混乱+老化状态	アンテサンサン	封印の神殿——ロンカの心脏
ディーブフリーズ	敌单体冰属性伤害+停顿效果	ダークエレメント	封印的神殿——迷いの间
イービルミスト	敌全体毒属性伤害+中毒效果	ドラゴンゾンビ	飞龙の谷
メルトダウン	敌单体火属性伤害+停顿效果	ドラゴングレイト	次元の狭间
ヘルウインド	敌全体风属性伤害+石化效果	せきぞう	バル城地下室
カオスドライブ	敌全体雷属性伤害+麻痹效果	サタナジュニア	封印の神殿の回廊
カーズ	敌单体随机产生异常状态	アイアンクラッド	封印の神殿の光と暗の果て
ダークフレア	敌全体无属性伤害	エクスデスソウル	封印城クーザー
バニッシュレイ	敌全体无属性大伤害	ハーデス	封印の神殿の光と暗の果て

注：部分暗黑魔法不只一种怪物可以习得，以上只是举例。

隐藏迷宫——封印の神殿

通关之后会提示存档并且说明海底有新场景开启，这个时候回到取得最后三个职业的洞穴，按动下面石柱上那个原本按不动的开关，左上角的门就可以进入了，里面就是隐藏迷宫——封印的神殿。进去之前玩家们最好有心理准备，类似红龙这样的强



劲敌人在里面只是杂兵而已，要进入这里，起码几个关键职业的熟练度需要练满，其中预言士的技能[illegible]一定要练出来，这个技能可以大[illegible]会走到[illegible]

3DM-SM

流程攻略

第一世界

タイクーンの陨石



看完动画之后，控制路行鸟向右进入タイクーンの陨石，顺着路走遇到两只哥布林和昏迷的女主角雷娜(レナ)，巴茨(バッツ)一刀一个轻松解决，两人互通姓名正在交谈的时候忽然听到一阵呻吟声，往右上走看到老战士格拉夫(ガラフ)，不过他除了名字什么都记不起来了，雷娜说自己要去风之神殿，由于目的地一致，格拉夫要求同行，不过巴茨决定继续自己的旅行。之后返回入口处，右下角宝箱里的凤凰之尾(フェニックスのお)不要忘记拿。

海贼のアジト

出去之后向左上走发生事件，一路杀到头又遇到了刚离开的两人，再次救起他们后巴茨终于决定和他们同行。向上走进入洞穴，左边的泉水可以回复HP。第二个洞穴中间的宝箱里得到かわのぼうし，躲在一旁偷窥到一个海盗按动右上角的机关进了上方的门，如法炮制即可。第三个场景先直走发生事件，看到洞外有艘船驶了过来，奇怪的是没有风它也能航行。从左来到海贼的基地，顺着中间的路来到海盗船上，在开船前发生剧情，众人被关起来的海盗首领法丽斯亲手丢了很大的伤害，不过在盗贼表明身份的同时，去看看法丽斯看到了她戴着和自己一样的坠链，好像她想到了什么，一个人陷入沉思。第二天早上，法丽斯忽然要求手下将船开往风之神殿并将巴茨一行释放，这让所有人都吃了一惊，不过他们还是按照老大的意思做了。当被问及为何没有风船也能够航行时，法丽斯得意地叫众人往船首看，只见一只巨大的水龙头从水里钻了出来，原来如此。

风の神殿

可以自由操作船只前进了，驶出海湾时海贼会询问是否直接前往风之神殿，图省事的话就选"是"吧。来到右上方的风の神殿，左边的房间里与人谈话得知国王去了最上层就没有回来，众人决定前往探个究竟，调查下面的瓶子可以全回复，之后从右边的入口进入第2层。左边的宝箱里可以得到帐篷(テント)，然后从正中央走下去，经过的房间里有魔法阵，可以用来记录和使用帐篷。下个场景右边的入口是宝箱的房间，左边是往3层的通路。3层有



3个门，左边是宝箱ブロードソード，右边是空房间，在中间的入口前和第一个BOSSウイングラプター发生战斗，并不是很难打，但是它在HP不多时会将翅膀合上，这时攻击它的话会遭到反噬，过一段时间就会恢复，另外还会使用全体攻击魔法，不过在我方有人倒下之前应该能击败它并得到凤凰之尾。上到4层后，右下角有隐藏的通路，宝箱里可以得到つえ，从中间的门进入风之水晶所在的房间，一进去就看见风之水晶化成了碎片，随后发生剧情，火、水、土、风四个水晶分别将它们的心融入4人的体内，タイクーン王出现并告诉众人他们是被选中的战士，必须要保护好其余的水晶不被邪恶所破坏，说完便消失了。同时由于风之水晶碎片的力量，我们获得了游戏里的第一批新职业，骑士(ナイト)、武僧(モンク)、青魔道士、盗贼(シーフ)、黑魔道士和白魔道士，之后从最上方的传送点离开神殿。

トゥールの村

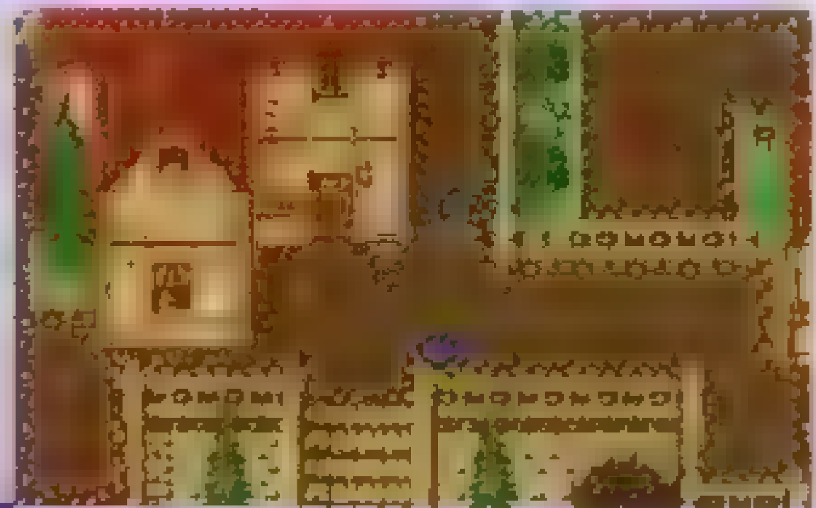
从神殿出来乘船来到地图西边的托鲁村，法丽斯暂时离队。和入口处的老人对话他会带你去初心者の馆，进去之后和中间的人对话，回答"是"才能进去，和老人们对话可以了解游戏的操作和基本系统的内容，把馆内的瓶瓶罐罐都翻一遍可以得到不少物品，其中左上角的宝箱需要走隐藏通路才能打开，上方房间里的宝箱打开之后还会发生战斗。出来之后先在村子里四处转转可以拣到一些物品，另外根据自己的需要去武器和防具店购买装备，魔法屋里能买到一些初级魔法。去酒场找法丽斯，先在一楼观看一下舞女的表演，然后别忘记弹一下右上角的钢琴，来到二楼，巴茨和格拉夫先后进入法丽斯的房间，结果被赶了出来，正在雷娜请求原谅的时候，被吵醒的法丽斯走了出来，"他"把门关上要求独自一人待一会。离开酒场后去村子北边的索古(ゾック)的家，进去之后和索古对话希望得到托鲁那运河的钥匙，不过索古却借故将众人留下过夜。深夜，巴茨一人回忆起双亲曾谈及水晶的事，回去的时候遇见了索古，他将运河的钥匙交给巴茨，并拜托他照顾好雷娜。次日，众人起身前往运河，离开村子的时候法丽斯追了出来并和手下告别之后跟随大伙一起上路。

トルナ运河

出村坐船，剧情之后前往地图东边的托鲁那运河，巴茨用钥匙将门打开后一路向东前行。途中会遭遇大旋涡，紧接着发生BOSS战，カーラボス的攻击力较强，不过如果之前有在村子里购买雷魔法サンダー的话，那么全员转成黑魔道士可以轻松将其解决。不过法丽斯的水龙シルドラ却因此而牺牲，失去了动力的船只能随波逐流了。

船の墓场

船一路漂行至一个奇怪的地方，醒来之后法丽斯告诉众人这里是漂流船的墓场，当务之急必须先离开这里。先沿着最初的木板向下前进会出现隐藏的石路，尽头处的宝箱里可以得到フレイル。前进的道路虽然长但是并不复杂，只是途中需要下水，沿途的房间里有宝箱。从水下上来



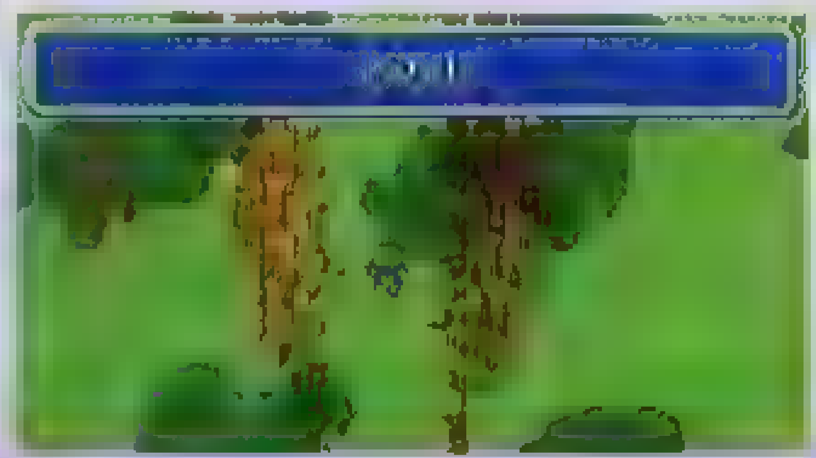
之后发生剧情，由于法丽斯不愿脱衣服烘烤而被发现是女性，不过倔强的她却并未因此而感到羞耻，休息一晚后继续前进。顺着路来到另一艘船上，里面是世界地图以及一些宝箱。沿右路上到第二艘船，调查宝箱会让船浮起，向上走发生剧情。众人会分别被出现的幻象所迷惑，差点被水妖塞琳(セイレーン)吸取生命，幸好格拉夫由于失忆而没有受到影响并及时"打"醒了同伴们。随后发生战斗，BOSS会多种辅助魔法和攻击魔法，并且会变换状态，当变为红色时攻击力会大幅提升，不过此时火属性魔法可以给予大伤害，另外白魔道士的回复是必须的。两种状态下被打倒所得到的战利品也会不同，普通为青铜甲，红色状态则为青铜盾。接着从上方的出口离开回到大地图。

カーウェンの町

一直往东南方前进来到卡维恩镇，先在村里的商店好好补给一下，并四处打听情报和搜刮物品，和右边的女性对话得知海的那边是沃尔斯国(ウォルス)，那里便是水之水晶的所在地。之后去酒场，装备上盗贼的特殊能力かくしつうろ可以看到左边的隐藏道路，里面的罐子里可以得到1000块。然后和右边房间里的人对话得知北之山有飞龙以及能治好飞龙伤的飞龙草，为了穿越大海，众人决定前往北之山。

北の山

出村后一直往北走，经过山崖进入洞窟，里面有宝箱，从出口出去绕过山峰进入另一个洞窟，继续直走出来，注意沿途紫色的花踩上会中毒，必须小心绕过去。穿过最后一个洞窟后发生剧情，雷娜被一个叫玛基莎(マギサ)的女孩用毒箭射倒，之后发生战斗，战斗开始后记得先给雷娜解毒。BOSS冰属性弱点，把冰杖当成道具使用甚至可以秒杀她。BOSS会使用各属性的魔法，本身实力不算很强，不过她受到一定程度的伤害后召唤出的フォルツァ却十分强悍，物理攻击一次就能打掉我方100多的HP，本身血也很多。此战有机会从玛基莎那里学会青魔法エアロ。战胜之后前进一段发生剧情，雷娜和飞龙互相治好了对方……虽然巴茨似乎有恐高症，不过还是被大伙强行拉上了飞龙。



海贼のアジト

骑着飞龙回到海盗基地所在的山洞，巴茨发现原本留在洞外的路行鸟波可(ボコ)不见了踪影，顺着它的脚印进入山洞，原路来到海盗基地，和中央的海盗对话得到8个恢复剂。按动左下方的骷髅头开关可以开启仓库的门，里面是三个宝箱。进最上面的房间里看到海盗们正在给受了伤的波可治疗。

タイクーン城

从游戏开始的地方穿过，来到泰肯城，先从正门进入城内，和大臣对话后留宿，夜里雷娜遇见独自出来的法丽斯并称其为姐姐，不过法丽斯似乎并不承认。次日清晨从宿屋出来，照例先在城里四处调查，可以找到不少好东西，在右上角的房间里了解到一些关于雷娜的姐姐萨莉莎(サリサ)的事。城左侧的仓库里有机关，可以开启隐藏通路，进去和大臣对话可以得到いやしのつえ，另外宝箱里也有东西。庭院右边的村子是可以走进去的，进去之后是另一个仓库，不过里面只有两个宝箱里有东西，全部搜乱完毕之后就可以出城了。

ウォルスの町

乘坐飞龙来到卡维恩镇南边的沃尔斯镇，村子的魔法屋里可以买到时空和召唤魔法，为即将入手的新职业做准备。调查左边民家的罐子可得到ぎんぶちめがね。

ウォルス城



出村来到西边的沃尔斯城。先去城中会见国王，不过他却没有听从蕾娜的请求，停止增幅水之水晶的力量。这时，忽然传来一声巨响，士兵报告说附近掉下了一块陨石，众人急忙跟出去查看。这时不要急着出去，城里同样有不少好东西可以拿到，其中最有用的是城里地下室中的精灵披风(エルフのマント)，不过地下室里的敌人超强，可以轻易一击必杀我方，必须装备上盗贼的特殊能力とんずら，然后一路逃跑才能拿到宝物。之后通过右边的门来到王城最北边的瀑布处，进入配水塔，在最上层的中央可以见到魔神西瓦(シヴァ)，战胜她就能得到冰之召唤兽，不过西瓦的实力非常强，再加上周围有3个冰之守护者，如果实在打不赢的话可以以后再来。此外，塔里还会遇见一种精灵蛙，从它身上可以习得青魔法"青蛙之歌"，之后从下方的出口离开。

ウォルスの塔

出城向北边飞，来到沃尔斯之塔，里面的路很简单，途中的藤蔓是可以爬上去的，有宝箱可以拿。来到最上层会看到一名战士正试图阻止长毛象(ガルラ)破坏水晶，不过长毛象一击就将他撞飞，接着发生战斗，BOSS只会使用物理攻击，不过攻击力很高，加上经常双击还是较难对付的，对它使用冰属性的魔法会有不错的杀伤力，另外如果装备上玛基莎掉落的皮鞭的话攻击时就会有一定几率麻痹对手。虽然最后战胜了它，但是水晶还是不幸化成了碎片，战士临死前拜托格拉夫守护火之水晶，看来他似乎以前就认识格拉夫了，不过他并没有能说更多的话便咽了气。调查地上的5枚水晶碎片可以获得新职业狂战士(バーサーカー)、魔法剑士、时魔道士、召唤士以及赤魔道士。之后忽然发生剧烈的震动，塔所在的整个岛屿沉入了海底。正在危急关头，原本以为在漩涡中已经死去的水龙突然出现，它用尽最后的力气解救了众人，然而自己却牺牲了生命，长眠于海底。

ウォルスの陨石

先回到沃尔斯城，在国王的房间里见到了他，他叫众人赶紧到卡鲁纳克(カルナック)去，那里也在用机械增幅水晶的力量，并且也有陨石降落在附近。回到沃尔斯的陨石，从上方的门进入，经过一个传送点被传送到カルナック的陨石，从里面出来。

カルナックの町

一路往西来到卡鲁纳克镇，先去酒场弹钢琴，然后去武器店买东西的时候被误认为是陨石里跑出来的怪物而被抓进了城里的牢房。在牢房里大伙遇见了一位叫希德(シド)的老人，就是他发明了增幅水晶力量的机器。剧情之后众人被放了出来，先回到镇上准备一下，特别是魔法屋买进一些有用的魔法，如果资金足够的话不妨再买进两根冰杖，然后出发前往火力船。

火力船

就是停靠在卡鲁那克城南边的船只，上去之后希德就会带我们进入船舱内部。相对于之前的几个迷宫，火力船算是比较复杂了，而且里面的敌人也比较讨厌，特别是会使用青魔法"闪光"的"クルーダスト"，能让我方全体陷入失明状态且战斗后不会自动解除。某些房间里有开关，需要扳动之后开启升降机才能到达其他区域。当来到一个有3道门和4个下落点的房间时，左起第2个落点是正确的通路，第3第4个均为宝箱。最里面的房间的谜题是通过扳动把手来控制地板的移动，注意有的要站在地板上操作才能顺利前进，最后从上方的门进入BOSS所在的房间。一进去就看到卡鲁纳克女王站在中央，不过显然她被控制了意识，与リクイドフレイム的战斗比较复杂，它一共有三种形态，其中手形态魔法无效，旋涡形态则会使用火系魔法给自己回复HP，人型为普通状态，当受到攻击的时候就会自动反击并转换形态，攻击时使用2级的冰系黑魔法一次可有1000左右的伤害，当然嫌麻烦的话使用冰杖是最方便的了，BOSS有时会出现MP用光的情况，那就再好不过了。获胜之后女王也醒了过来并叫众人保护水晶，她身后的道路就通向火之水晶所在的房间，进去之后会遇见一个狼人，而他似乎也认识格拉夫，正在他们谈话的时候，一个士兵模样的人忽然从上方出现拉动了机械的开关，那是用来吸收火之水晶能量的机械的管子开始了工作，房间也很快燃烧起来，这时，狼人要大伙先走，自己则用身体挡住了最后的管子，众人正要过去救他时忽然地板塌陷，他们掉了下去。由于火之水晶已经变成碎片，城堡即将爆炸，只剩下10分钟的脱出时间。如果光是脱出并不困难，但是城内有不少宝箱只能这时才能拿取，而大部分宝箱里都有怪物，必须战斗才能获得里面的东西，这样时间就十分紧迫了，必须用强力的黑魔法或者召唤魔法速战速决。逃到出口处的时候会发生强制战斗，1个ぐんそう加3只カルナック，如果先打倒所有的カルナック，则ぐんそう会变身成デスクロー，会使用青魔法"死之爪"，如果先打倒ぐんそう，则カルナック会逃走。刚逃出城堡就发生了大爆炸，真是千钧一发，而散落的火之水晶碎片则让大家获得了新的职业魔兽使い、风水士和忍者。

古代图书馆

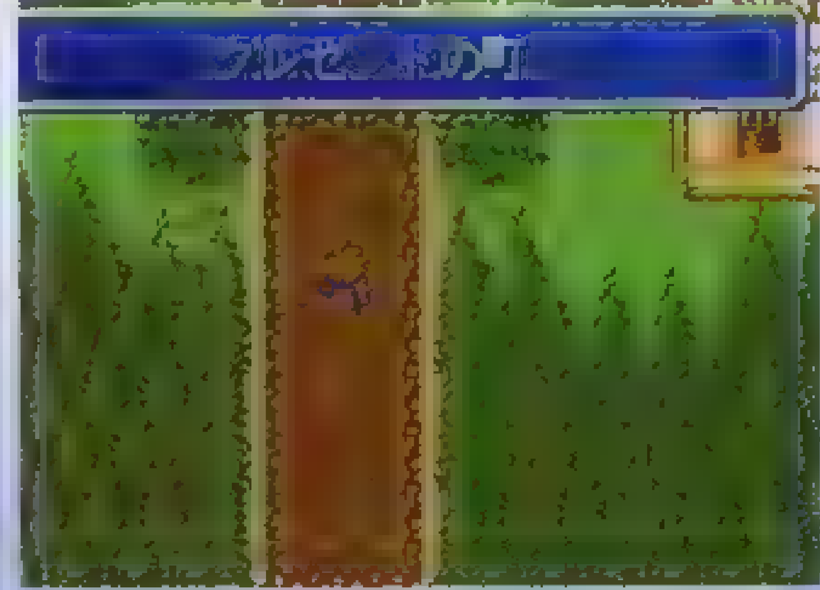
回到火力船上遇到了沮丧的希德，他为水晶的事自责不已，一个人独自离开了。回到镇上打听情报，得知王女也已经获救，现正躺在宿屋的2楼还听说了一些关于希德的孙子米德(ミド)的事。并且由于之前的爆炸使得西边的闸门被炸开，可以通行了。另外镇上的火苗已经消失，从右上方绕上城楼，调查左下角的木桶可以得到火焰杖。之后出村往西，再绕向南边前往古代图书馆。进入图书馆后先一直往上走看到两个学者和三本书，调查最后一本会发生战斗，怪物会不断变化，从他们身上可以学会不少青魔法。有书柜的房间走到特定的几个地方调查会使书柜移动从而打开通路。有书柜挡路的房间暂时过不去，退出来先从旁边的梯子爬上去打开隐藏的门，前进一段后会看到一本红色的书，那是依夫利特(イフリート)，用冰杖可以秒杀他，战胜之后得到了召唤兽依夫利特，这时再回到刚才的书柜前，它就会乖乖让路了。一直向里走来到米德所在的房间，一进去就会发生BOSS战，ビブロス会使用各种攻击和辅助魔法，物理攻击力也很高，不过之前如果在卡鲁纳克买了2根火杖的话那么两击就能解决它，它所使用的MP减半的青魔法"マジックハンマー"可以学来。打赢之后和米德对话，这家伙读书之认真，居然连刚才发生打斗都不知道，从密道出来后众人把希德的事告诉了他，他像是受了相当大的打击，一个人跑了出去。

カルナックの町

回到卡鲁那克，在酒场二楼找到心灰意冷的希德，他似乎还是听不进众人的劝说，这时米德突然出现，在孙子的鼓励和拍打之下，希德总算是振作了起来，可是火之水晶已经破坏，火力船无法航行，这时米德拿出在图书馆里找到的书，希德仿佛一下子想到了什么，两个人一起跑了出去。去火力船上找到两人，被告知尚未完成，只好先去船舱休息，这时之前发生的事似乎令格拉夫想起了什么，接着是一段回忆。原来他并不是这个世界的人，30年前他和同伴来到这个世界，并利用4块水晶的力量将暗黑魔导士艾克斯迪斯(エクスデス)封印，不过还没来得及说完，他就因为用脑过度昏了过去。次日清晨，火力船终于完成了，它可以不借助风力航行，这下可以出发去找土之水晶了，而希德爷孙俩则回到了古代图书馆。

クレセントの町

将船开往地图右下角月牙形的小岛(三日月岛)，上岸后来到克雷森特镇，刚进村子就又发生了大地震，海上出现了旋涡，结果刚入手的火力船就这么沉了下去。先去村庄右下角的屋子里找吟游诗人交谈可以学会"体力之歌"，当然，屋内的钢琴别忘了弹奏一下。



黒チョコボの森

出镇往南可以来到一片森林中，进去之后看到不远处有只陆行鸟，于是巴茨就上去抓它，只要算好它逃跑的路线，正面截住它就行了，抓到后才发现原来是只黑色陆行鸟。巴茨本想让它飞起来，结果刚升空就掉了下来，法丽斯上去拍了它两下，结果从陆行鸟嘴里吐出两块水晶碎片，并得到两个新职业——吟游诗人和猎人，这下可以乘着它去一些原本去不了的地方了，不过要注意——它无法飞过顶上有积雪的山，另外陆行鸟只能在有森林的地方才能起飞和降落。

リックスの村

一直向北飞，直到位于风之神殿西边的利库斯村，这里也是巴茨的故乡。进村之后先去补充一下物品，这里道具店的东西半价，可以趁机多买一些，之后去巴茨的家，调查台子上的八音盒巴茨会回忆往事，和中间的人谈话学会"诱惑之歌"。去宿屋睡觉，夜里发生剧情，第二天早上就可以出发离开村子了。

イストリーの村



之后前往地图西北方的依斯特利村。绕着左上角的花圃转上一圈，中间会蹦出一只青蛙，它逃走后调查一下中央可以学会魔法トード；在羊圈里最边上的羊左边和它对话会被踢出羊圈，这样就能和外面的吟游诗人对话学会重要的"爱之歌"了，然后从右上角离开。村子东边的森林里会遇到召唤兽拉姆(ラムウ)，战胜他后他会和依夫利特交谈，使用战后得到的道具就能学会驱散召唤魔法，今后还有一些召唤兽也是用类似的方法得到。

流砂の砂漠

完成以上事情之后，回到古代图书馆找希德，从他们那打听到了一些关系泰肯王行踪的消息，之后出发前往西边的沙漠。建议去之前先去图书馆西北方的一小片沙漠地带，那里会遇到一种怪物ドルムキマイラ，从他身上可以习得青魔法“アクアブレス”，不过它本身并不好对付，正常情况下物理攻击就可以一次秒我方一人，必须选用攻击力高的职业如忍者、猎人等尽快将它解决。来到沙漠之后发现根本无法通行，这时希德赶来告诉大伙可以用铃铛召唤出沙漠里的怪物サンドウォーム，然后搭桥过去，和サンドウォーム的战斗用“アクアブレス”的话可以一击必杀。之后顺着流沙一路向下，就能到出口，左边的金字塔暂时还进不去，以后再说吧。

灭びの町ゴーン

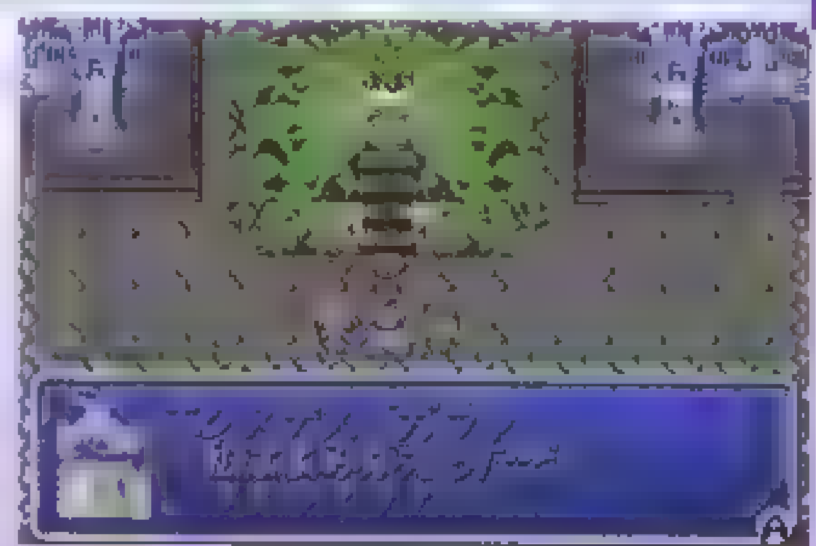
穿过沙漠走一段，很快就能看见村庄了，这里就是希德所说的毁灭之镇。在村子里四处转转，会在很多地方看到泰肯王出现，遇见三次之后去中央的废墟里，可是还没靠近他就摔了下去，掉进了一个陌生的地方。这里雷娜和法丽斯会相认，而掉落在远处的格拉夫一听到众人说要丢下他先走，急忙穿墙入洞从前面爬了上来，吓了大伙一跳。之后从左上的门进入，通过一个传送装置被传送到了一个新地方。与此同时，希德他们按照巴茨的要求骑着黑陆行鸟回到了原来所在的森林里。

カタパルト

这里先直走，遇到有岔路的地方先去下面，可以休息并且会有宝箱，不过要取得宝箱比较麻烦，先去下面调查墙上的机关，发现不行，然后去中央的房间里调查最右边的花瓶，接着去右边的房间里调查桌上的纸并按照提示调查左边房间里的罐子，会跳出一只青蛙，青蛙逃走时碰到了书柜，调查落下的书后再去按动开关就可以了。前行的路上又会看到一个开关，按动之后，森林里的希德两人居然掉了下去。再往前走竟然发现了沉没的火力船和另一艘船，这时正好碰见了希德他们，希德仔细观察之后惊喜地发现原来这竟是古代人造的飞空艇，而他当然也顺利地使飞艇升了空，同时发生BOSS战，クレイクロウ算是很好对付了，HP很低，用雷魔法可以轻松搞定。之后，希德将飞空艇交给了大家。

ロンカ遗迹

回到毁灭之镇，刚刚靠近忽然发生强烈的震动，整个遗迹竟然浮了上来。回到希德那里得知土之水晶就在遗迹里，不过想要到达那里必须先用金刚石(アダマンタイト)强化一下飞空艇，这时格拉夫想起タイクーン的陨石那里就有金刚石，众人急忙赶去。回到游戏开始格拉夫所在的地方，打开机关从中央的门进去，尽头处就是金刚石了，取得之后返回时发生BOSS战斗，アダマンタイマイ的物理攻击、防御都很高，不过它的等级是20，SO，那个5的倍数等级即死的青魔法一击必杀。再次回到基地将金刚石交给希德，他们只用了一个晚上的时间就完成改造。终于可以去遗迹了，不过要想进入遗迹内部必须先解决外围的炮台，乘上飞空艇按确定会出现上、下的选择，选上的话就能飞上云层了。先把遗迹左右两边各两组敌人干掉，可以分别从他们身上习得青魔法“ミサイル”和“かえんほうしゃ”，它们的弱点均为雷属性。战胜之后中央出现主炮外加两门小炮，两门小炮由于等级50所以可以直接用青魔法干掉，主炮的血非常多，但只有一种攻击方式就是通过几回合蓄力然后发射波动炮，上方会不断有信息提示，波动炮不仅威力巨大，还会使我方HP逐渐减少，回复HP的同时要不断用雷属性攻击，最方便的方法就是投掷雷之杖了，获胜之后就能进入遗迹了。进去之后装备上盗贼的能力かくしつうろ才能看清隐藏的道路，而且这里的路十分复杂，必须在几层之间来回走好几次，路上还有陷阱。同样，这里的有些敌人身上可以学到宝贵的青魔法。在最深处终于找到了泰肯王，他让众人打倒面前的怪物，发生BOSS战，ArcheoAvis会随机改变自己的属性，可以根据它使用的魔法属性判断，打倒之后它会复活一次，不过复活后的等级是20，于是又被一击搞定。之后跟着泰肯王进入水晶的房间，显然，他正被某种力量操纵着，正当他准备向4人发起攻击时，一颗陨石从天而降，随之而来的是一个女孩，她用魔法击倒了泰肯王并称格拉夫为爷爷，原来她就是格拉夫的孙女库露露(クルル)。与此同时，泰肯王也清醒过来，和雷娜以及法丽斯短暂的团聚之后，土之水晶也破碎了，艾克斯迪斯也重新复活出现在众人面前，他把自己的魔力附在水晶上轻易就将巴茨打倒并对着格拉夫大声说到：“水晶已经碎了，下次就是你的世界了”，之后便消失了。泰肯王则毅然用自己的生命解除了水晶上的魔力，临死之前拜托巴茨照顾自己的两个女儿，同时大伙又获得了4个新职业：侍、龙骑士、舞蹈家和药师。



从爆炸的遗迹中脱出之后，格拉夫也完全恢复了记忆，他告诉众人艾克斯迪斯是他们那个世界的邪恶魔道士，30年前，身为晓之四战士的他和另外三名战士来到这个世界借助水晶的力量将其封印。但是水晶发生了异变，于是他们又一次乘坐陨石来到了这个世界，可是如今，艾克斯迪斯已经复活并且回到了他们的世界，他必须回去，虽然巴茨也希望一起去，可是陨石只剩下一个，去了就无法回来了，因此格拉夫拒绝了他的请求，带着库露露离开了。回到基地发现房间的桌上留着希德的字条，上面提到原来的场所。再次前往タイクーン的陨石找到希德和米德，他们正在用金刚石恢复陨石的能量，看来只要能把其余三颗陨石的能量也恢复就能去格拉夫所在的世界了。分别前往三颗陨石发生剧情，不过都会进行强制战斗。

ウォルスの陨石：ピュロボロス×6，敌人会不断牺牲自己复活同伴，加上威力极大的自爆，很容易陷入没完没了的处境，其实很简单，上来先全体催眠，再一个一个给它们施毒，然后只要什么也不做等着他们的HP耗完就行了。

カルナックの陨石：タイタン，比较简单，除了物理攻击外就只会全员地属性魔法，由于HP较少，硬砍也能取胜，不过给它最后一击时会强制遭到它的一次魔法反击。打赢之后得到召唤兽泰坦。

遗迹に落ちた陨石：就是原本ロンカ遗迹所在的地方，キマイラブレイン，这个更加简单，一个ミサイル就去了他四分之三的HP，然后随便砍上两刀就赢了。

这样，4个陨石的能量都集齐了，按照地图上显示的传送点的位置就可以到达另一个世界了。

第二世界

エクスデス城

来到第二世界后先使用一次帐篷，夜晚会发生剧情，雷娜和法丽斯被魔物抓走，巴茨一个人和一只魔物作战，这场战斗无论是否取胜都会被敌人抓走，只不过方式不一样。三人被关进了艾克斯迪斯城的牢房里，与此同时，格拉夫正率领士兵准备攻城，艾克斯迪斯则通过一面大镜子将3人的身影映在空中并以他们的生命相要挟，格拉夫无奈之下只得退兵，不过之后格拉夫却独自坐上飞龙营救同伴。进城之后先去上面的房间记录一下，之后从左边的阶梯下去再走一段来到牢房前，和ギルガメッシュ的战斗只要把掉他一定的HP他就会逃走，一发ミサイル就搞定了，救出同伴们后从原路返回出城。

ビッグブリッジ

往西前进至大桥，桥上会有敌人的埋伏，不过只要按照一定的路线走就能避免遇敌，具体的走法为：强制战斗后，上4—右1—上4—左1—上2—右1—然后一直向上，过了第一道门后ギルガメッシュ会再次出现，比上一次难缠了许多，打到一半还会给自己加上一堆的辅助魔法，最好用沉默术先封住他，还要小心他“跳跃”的技能，打掉他一定的HP后他会再次撤退。出去之后按照：上3—左1—上12—右2—上2—左1——直向上的顺序再次避开敌人，尽头处遇见库露露，这时，城堡忽然放出巨大的结界，大伙被弹飞了出去。

ルゴルの村

向东一直走到达鲁格尔村，这里的魔法物可以买到高级魔法，武器店里也有很多好东西。酒场里的钢琴在左边的隐藏道路通向的房间，必须装备盗贼的能力才能看到，在舞台上跳舞每次可获得100元。接着去宿屋住宿发生剧情，夜晚格拉夫一个人跑了出去，在酒场找到他后，两人便聊了起来。次日清晨继续赶路。

モーグリの森1

出村一直向南走，途中经过的封印城先不要进去，接着向南再往东走进入莫古利森林。一进去就看到一只莫古，它一见众人就逃走并跳进了洞里，跟着它下去。下去之后没有路，必须被水流冲着前进，到达尽头处发现莫古正遭遇了一只怪物，和ティラザウルス发生战斗，由于它是不死系的，直接对它使用凤凰之尾，世界就清净了，战胜它之后莫古会指引我们进入另一片森林。最好沿着莫古走的路线前进，这样不会遇敌，进入沙漠的话战斗中是不能逃跑的。

モーグリの森2

刚进森林，所有的莫古见到众人纷纷逃走，先去右上角找到刚才那只莫古，跟着他进入旁边的屋子，里面的宝箱随便拿。出来之后莫古们就不会跑了，进左上的一间房子发现一件莫古的衣服，穿上之后去旁边的房子里跟莫古对话，它似乎爱上你了并帮你打开里面的宝箱，又一件精灵披风入手。这时再去和先前那之莫古对话，发生剧情，库露露养的莫古会感应到众人的所在，虽然飞龙似乎不能飞了，不过它还是自愿载着库露露去森林，一行人搭着飞龙回到城里。



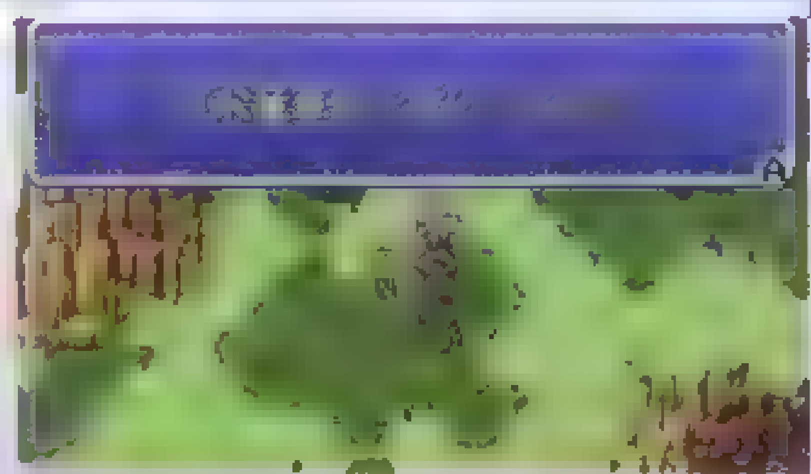
バル城

在巴尔城里，众人得知格拉夫竟然是国王后很吃惊，而他本人却不以为然。在城里逛逛，有不少隐藏的物品可拿，再补充一下药品，一切准备就绪之后回到王城，找到库露露得知飞龙由于勉强飞行而受了重伤，必须以飞龙草医治，不过据说前往飞龙谷的人没有活着回来的，不过巴茨他们还是依然决定前往。刚出城就遇到怪物，轻松击败，不过在取得飞龙草之前是不能再次进城的。

ケルブの村

出城后往北走，路上用魔兽使抓一只青蛙形的敌人コルナゴ。进村之后发现几乎所有的店铺都上了锁，先去北边的房子里触发剧情。屋子的主人凯尔加(ケルガー)就是30年前格拉夫的同伴，晓之四战士中的一个，他似乎不大相信巴茨等人，提出了一对一的决斗，战斗中巴茨识破了他的分身并打伤了它。之后在交谈中得知原来巴茨的父亲也是晓之四战士之一。30年前封印了艾克斯迪斯之后因为于心不忍而留在了那个世界。最后凯尔加决定打开北门让众人通过。和右上角的三只狼人对话学会"镇魂曲"；调查左下角的水井会跳出一个老人，如果之前成功捕捉了コルナゴ的话，可以花10000块买到使捕获成功率上升的"コルナゴのつぼ"；进宿屋后走到桌子左边的座位上按右键，狼人会免费为你进行回复并赠送8个枚复剂(一共3次)。

飞龙の谷



这里的道路并不复杂，前进到有白骨的地方时会随机遇到召唤兽ゴーレム，他会被敌人围攻，在它被打死之前将其余敌人消灭，它就会加入，调查其中一具骸骨能得到骨甲。走到尽头找到飞龙草，发现它已经魔物化，进入战斗，飞龙草和飞龙花，它们的攻击会造成失明、麻痹、混乱等各种状态，其中飞龙草还会不断召唤出花来，所以直接攻击本体才有效，ミサイル之后再砍上几刀就能获胜。得到飞龙草后，直接用传送术出迷宫吧。

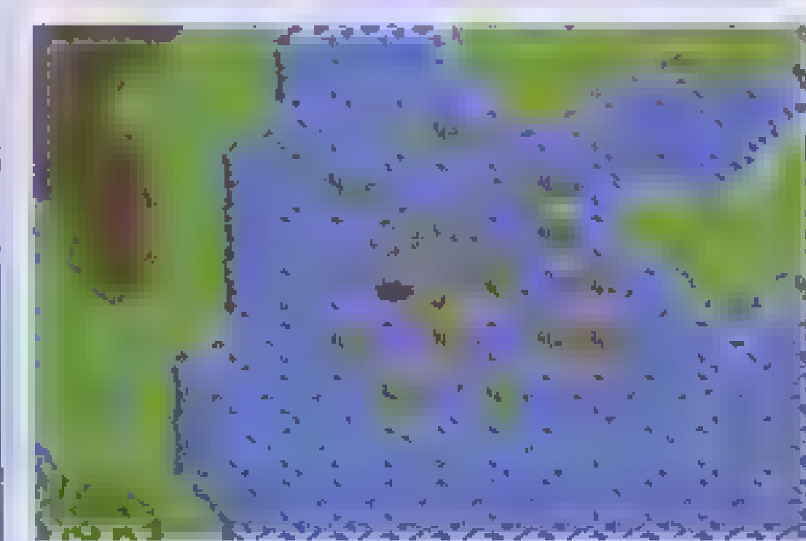
巴尔城

原路回到巴尔城，可是守城的士兵却怀疑他们是艾克斯迪斯的手下而不肯开门，无奈之下，格拉夫只能带着大家从水路走。经过库露露的房间时，她会告诉大伙感受到了贤者基德(ギード)的召唤，必须前去见他。找到飞龙后它却不肯吃草，这时蕾娜"以身试草"终于让飞龙吃下并且恢复了健康，不过自己却中了剧毒，幸好服用了库露露的解药才没事，之后出发前往基德所在的地方。

サーゲイト城

基德的住处位于飞龙之谷东北方的小岛上，刚走进去忽然发生了地震，整个岛都沉了下去，原来是艾克斯迪斯搞的鬼，幸好我们有飞龙。只能先去西边的萨格托城了，在城门口遭到了阻拦，幸好有兵士认出了格拉夫并把众人带进城，交谈过后就能自由行动了。先去国王的房间调查红色的书本可以学会"速度之歌"，然后去地下2楼休息加购物。从城楼上走过几个场景后会来到城里的图书馆，在其中一个房间和里面的老婆婆对话，然后把桌上的三本书按照开头文字的假名发音放回对应的书架，再和老人对话后就能开启隐藏的门了，拿全东西后出城。

ゼザの船団



飞到艾克斯迪斯城东南方的海域会看到聚集着不少船只，在最大的那艘上降落，泽萨王一眼就认出了飞龙，随后格拉夫又将巴茨等人介绍给了他。先去船舱里休息，醒来的时候突然魔物来袭，走到船头，阴魂不散的ギルガメッシュ又一次出现，他在被扣掉3000左右HP的时候就会召唤出エンキドウ帮忙，エンキドウ的魔法是比较烦人的，应当集中火力先干掉它，之后就随便玩了，BOSS的身上还能偷到源氏护手(げんじのこて)，打败它以后它还想拉格拉夫一起陪葬，幸好有飞龙在。回到船舱，在左边的房间里和ゼザー一起把箱子挪走出现暗道，原来海上的船只不过是佯攻，下面的潜水艇通向防御塔。

バリアの塔

进塔之后，泽萨会提出分开行动，并交给我们ひそひそう以保持联系。路上有记录点，往前走的房间里有宝箱，其中一个需要击败怪物红龙(レッドドラゴン)，它会青魔法"レベル3フレア"，但是正常情况下他是不会使用这招的，想学的话必须利用魔兽使的技能"あやつる"控制它来施放，而魔法必须打中我方队员才能学会，这就要求给它加上魔法反射，由于正常情况打到这里还没有学会，所以要依靠药师的技能ちょうごう将凤凰之尾(フェニックスのお)和龙之牙(りゅうのきば)调和成"ドラゴンアーマー"然后选择红龙即可，还要注意施放的对象是随机的，必须正好打到等级为3的倍数且能够学习的队员身上。即使成功了也不能大意，红龙并不好对付，虽然它的等级是30，但是LV5即死青魔法对它是无效的，还是老老实实打吧，活用沉默和控制会比较简单。取得宝箱之后继续前进，一路来到塔顶，发生BOSS战，アトモス，它的彗星(コメット)杀伤力极大，经常连着打死我方好几个人，然后它就会用很长一段时间将死掉的我方慢慢吸过去，这个过程中它不会再次使用彗星，但还会使用大迟缓，老化等魔法，注意被吸进去的同伴就不能复活了。它的等级是41，如果之前已经学会青魔法"黑色冲击(くろのしょうげき)"的话，那么使用就有一定几率使它的等级减半变成20——5的倍数，然后……如果没有学会的话就趁它吸人的时候拼命攻击吧。胜利之后，泽萨所在的地下室会发生大爆炸，原来他早就知道并从一开始就打算牺牲自己的生命来破坏结界，格拉夫拼命想去救他，巴茨无奈之下只好将他打晕，众人坐上飞龙回到潜水艇。经过长时间等待仍不见ゼザ回来，格拉夫也似乎放弃了，大伙决定再去基德那里看看。



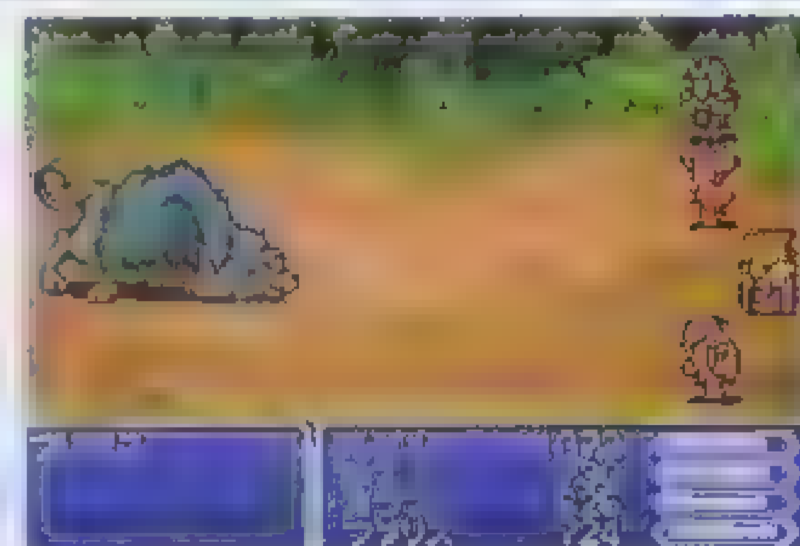
ギードのほこら

坐潜水艇去原先沉下去的那个小岛，进去之后走一段到了一个有5个宝箱的场景，先从中央的宝箱里取出石头，放进左上的宝箱，从打开的门进去，扳动墙上的机关后再把石头取出放进左下的宝箱，打开另一扇门继续前进。有些道路开始的时候是隐藏的，需要走近了才能看清，在最深处见到了贤者基德，竟然是只大海龟，它告诉众人艾克斯迪斯原本是穆亚大森林中一棵邪恶之树，里面有他正在找寻的沉睡之物，为了让战士们能够进入森林，基德将"长老の枝"交给了我们。

ムーアの村

先乘潜水艇去地图西北方那块大陆上的亮点处，从那个海底洞窟进去，再从另一个洞口出来。外面的森林里有可能遇到召唤兽カトブレパス，战胜之后可以得到它，与カトブレパス战斗时要小心它的石化攻击。打败BOSS之后去西边大陆，沿着左岸行驶，在海底看到有条狭窄的通路时可以将潜水艇开进去，在尽头处上浮就能到达我们的目的地穆亚村了，这里有高级魔法可以购买，防具店的装备也不错，另外酒场里的钢琴也别忘记弹一下。

ムーアの大森林



出村后过了东边的桥就是穆亚大森林了，利用长老の枝走进森林，在里面寻找有树洞的树就能开启通往其他场景的路，当行进至深处时整个森林会突然着火，正在束手无策时，一只莫古从地下钻了出来，跟着他躲进洞里避难，里面的泉水可以回复，过一会就可以出去了。右上角的宝箱如果在着火以后直接取得就是イージスのたて，等火熄灭了再去取就是フレイムシールド，究竟怎么选择就看玩家自己的爱好了。出洞之后向左上方走一段路就会出现通往长老の木的路，进去之后发生战斗，同时迎战这个世界的4块水晶，这一战难度比较大，4块水晶都会吸收各自属性的攻击，且HP本身都不低，虽然一次只会有一块水晶使用全体攻击魔法，其余均为普通攻击，但提升魔防和回复还是绝对必要的，等局面控制住之后就可以抽空使用ミサイル了，不过成功率不是很高。将封印解开之后，艾克斯迪斯忽然出现想要将水晶据为己有，他利用水晶的力量束缚住4人。这时远方的库露露感应到了这一切，骑着飞龙赶来，在最后关头阻止了艾克斯迪斯，恼羞成怒的他企图杀死库露露，格拉夫见状，拼死摆脱水晶的束缚上前攻击，战斗中即使格拉夫的HP为0也不会死亡，等对话信息结束之后才会退出战斗。等众人醒来时，艾克斯迪斯和其余水晶已经不见了踪影，只剩下倒在地上的格拉夫，虽然大伙用尽各种方法想挽救他，但为时已晚……在长老の木前，库露露听到了爷爷的呼唤，并继承了爷爷的力量从此和大伙一起并肩作战，众人再次向エクスデス城出发。

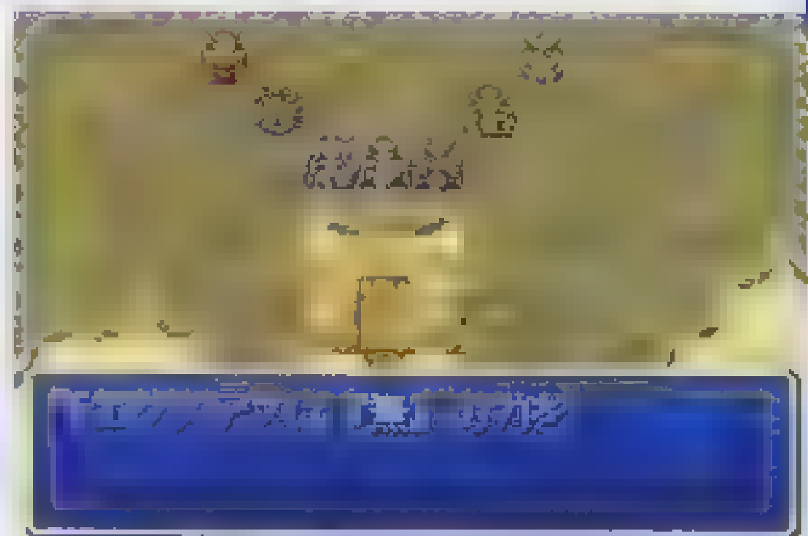
エクスデス城

城里一扇原本关着的门已经可以进去了，当走到尽头发现没有路时，正准备回头，库露露发现了这是艾克斯迪斯制造的幻象，这时，躺在床上的凯尔加似乎感觉到了这是格拉夫在请求他的帮助，他用最后的力量帮助库露露破除了幻象，整个城堡也一下子变了样。继续前进，这个迷宫不仅大而且十分复杂，到处都是机关陷阱和隐藏通路，途中可以收到召唤兽カーバンクル，当然还是要先战斗。第二个记录点的下一个场景有个空宝箱，打开之后在离开时ギルガメッシュ会出现，打掉他一部分HP后，他会拿出的石中剑，之后过一段时间他就会被艾克斯迪斯传送到次元的狭间去，必须在这短短几回合内偷到他身上的源氏头盔(げんじのかぶと)，当然，战斗结束后那把假的石中剑就归了我们，别看帐面攻击力有100，可实际效果却……之后回记录点回复一下，进入最后的房间和艾克斯迪斯决战，他会很多高级魔法，LV3核融、死亡宣告、僵尸吐息等等，HP也很多，如果之前学会了LV3核融的话会相对容易一些，还有个更简单的办法就是在城堡的前几层每人抓一条魔法龙(マジックドラゴン)，开战后轮流放出去就能秒杀他了，有余力的话最好顺便把"死亡宣告"学会。打赢他之后，城堡发出剧烈的震动，三颗水晶也随之破碎。醒来之后，众人发现自己居然就在船上，原来他们已经回到了原来的世界。

第三世界

タイクーン城

回到泰肯城之后，虽然国王已经亡故，但是身为公主的法丽斯总算回来了，大臣为此举办了盛大的宴会，房间巴茨被法丽斯美丽的穿着吓了一跳。去阳台上找库露露，两人决定去找寻使她回去的方法，在城门口撞见回来报告的士兵，得知西边架起了桥，这时巴茨才想起自己的陆行鸟似乎还留在洞里。过桥之后去西边的洞穴，风走到洞口，波克果然出来迎接了，而它居然还带着自己的夫人，最后终于决定由它的夫人留下来，而波克则跟随2人旅行。骑着陆行鸟从泰肯城的北方越过小河一直走到托鲁村西边的峡谷，中途掉进了忽然出现的洞穴里，强制战斗，很简单的一场，没什么好说的，怪物HP降到一定程度还会逃跑。不一会儿会有人放下一根绳子，不过却像恶作剧似的故意不让巴茨抓到，原来是法丽斯，看来她的性格还真不适合做公主啊。往西发现一个洞穴，进去之后看到一只大海龟四脚朝天躺着，原来是基德，它告诉众人两个世界原本是一个世界，1000年前，强大邪恶的艾诺(エヌオー)得到操纵"无"之力的力量而使得战争持续了很长时间，最后人们用传说中的12神器将他打败，并把"无"之力封印在"次元的狭间"，水晶则用来维持两个



世界的平衡。这时，艾克斯迪斯突然出现，原来他真正的目的是得到"无"之力使世界恢复原来的样子，与此同时，在泰肯城的上空忽然出现了一个黑色的空间，那就是"次元的狭间"。正当艾克斯迪斯要解决巴茨他们时，基德居然发起了进攻，不过最终4人还是被魔法打得不见了踪影。醒来的时候意外地发现古代图书馆就在附近，基德说那里有打倒艾克斯迪斯的方法。在图书馆里得知了有关12神器的情报并且得到了"封印之书"，那么按照书里的提示，我们先要去西边的"流砂の沙漠"。**去之前务必先回图书馆顶层找右边的学者谈话学会"魔力之歌"**，不然以后就学不到了。然后再顺便去一下沙漠西边的穆亚之村，从左下角的房子里穿过，走进森林中的隐藏道路，尽头处会遇见一位老人，他会让你从两个箱子里挑选一件武器，左边是勇气之剑(ブレイブブレイド)、右边是杀鸡小刀(チキンナイフ)。

ピラミッド

进入金字塔的时候，门口的两尊石像会发起进攻，战斗中必须同时干掉它们，否则只干掉一个它会复活。进去之后需要扳动墙上的机关形成通路才能走过地上的毒针，流沙直接走过去会被冲走，另外墙上的某些洞里会掉出一种白色的蛇形怪物。从右边的路走看到一具木乃伊，调查之后发生战斗，用LV3核融轻松干掉，走进去可以得到一枚诅咒戒指(のろいのゆびわ)，装备上进入战斗，角色会处于"死亡宣告"的状态。先退出迷宫回复一下，然后从左边的路走，里面的路很复杂，到处都是机关和敌人，途中的宝箱也基本都有怪物守护，很考验耐心。来到最上层取得第一块石板，这时地图上一块半岛沉了下去，龙王巴哈姆特(バハムート)也飞了出来，他告诉众人他在北之山等着，同时飞空艇也顺着河流漂到了附近。

封印城クーザー



回去的路上经过长老之木时，碰见了飞龙，原来是它救了蕾娜，不过这时她正被魔物メリジューヌ附身并朝巴茨等人发起了攻击。艾克斯迪斯也已经控制了次元狭间里的魔物，他为了报复而将古代图书馆摧毁了。正在千钧一发之际，飞龙的舍命攻击使魔物从蕾娜体内分离了出来，之后发生战斗，メリジューヌ会不断改变属性，只有针对弱点攻击才会有效，第一形态的弱点为火属性，当然，有反射戒指的话装备上，站着不动也能取胜。战胜她之后蕾娜重新加入，去东边海岸找到飞空艇，大伙决定先去找传说中的12神器。与此同时，得到了"无"之力的艾克斯迪斯接二连三地将这个世界的城镇摧毁，就连巴茨的故乡也没能幸免，悲痛欲绝的巴茨发了疯似的开着飞空艇到处乱跑，法丽斯和蕾娜急忙上去制止了他。来到封印城之后发现泰肯城的大臣和学者们都在这里(和右边的学者对话后调查出现的罐子可以全回复)，穿过大广间一直朝前走来到"封印の间"，这里摆放着传说中的12神器，将第一块石板放在中央的台子上再到神器前调查就能获得了，但是一块石板只能让你挑选3件，等以后再获得其他石板时再来拿别的吧。从城里出来后的剧情就是自由的了，不妨先开着飞空艇完成一些分支事件：**回到海贼的基地，法丽斯会看到シルドラ的灵魂并获得召唤兽シルドラ；回到ルゴルの村，和防具店里的小姑娘对话可以得到リボン；骑着波克一直往西北方向走，到达ルゴルの村之后继续沿着河流向西走会找到一个瀑布，进去之后调查可以得到"魔法灯"，战斗时使用可以不消耗MP放召唤魔法，不过召唤的等级会依次降低。另外位于地图左下的大陆ジャコールの町，虽然和剧情没有什么关系，也没有什么特别的地方，不过里面的钢琴一定别忘了弹一下。**

孤岛の神殿

去地图中央的孤岛，由于两边已经架起了桥，中央的神殿就可以进去了，干掉挡路的两个石像向里走。这个迷宫不算复杂，开始只要通过扳动开关来控制神殿内的传送装置就能继续前进，之后就只要注意一些隐藏通路和陷阱就行了。来到最深处房间的石板前会发生BOSS战，ストーカー会使用分身，而且本体会不断变化，最保险的办法是使用魔法全体攻击，它的攻击手段不多，惟一有威胁的就是全体火属性魔法，不过只要装备上冰盾或者火炎戒指就完全不用怕了，偶尔还会使用将HP减为个位数的旋风以及麻痹攻击。打赢之后取得第二块石板，同时，能够取得究极黑白魔法的フォークタワー也被一起解封。

しんきろうの町

地图最南端有一片很长的陆地，在中央的森林地带来回走动就能进入"蜃气楼の町"，这个镇子里有许多隐藏的道路并且还可以买到不错的装备品。从酒场后门进去，调查下面的某个木桶可以得到"盗贼小刀(とうぞくのナイフ)"，和里面房间中的人交谈他会叫你骑上陆行鸟绕世界一圈，完成后回来可以得到"ミラージュベスト"。继续向前进入左下角的民家，向左走到尽头有钢琴弹奏，如果之前已经把其他所有见到的钢琴都弹过一遍的话，就会得到"钢琴大师(ピアノマスター)"的称号，往右走是隐藏的武器屋。从左边的楼梯出来会看到一只黑色陆行鸟，骑上它就能去北之山和凤凰之塔了。魔法屋要从左边隐蔽的入口进去才能买到最高级的黑、白和时空魔法。防具屋的柜台可以打开，进去有隐藏商店卖各种稀有指轮，不过价格就……



フォークタワー

去地图右下方的三日月岛，进入克雷森特镇，遇见了慌慌张张的米德，他告诉大伙因为塔的出现，希德被困在了飞空艇基地里了。和右下方屋子里的吟游诗人谈话，他会叫你去弹钢琴，弹奏完后和他对话就能学会"力之歌"和"英雄之歌"(**需要获得钢琴大师的称号**)。接着可以去西边的塔了，进去之后会提示把队伍分成两组，为了接下来的BOSS战，左边的队员必须擅长魔法攻击，右边则擅长物理攻击，人数可以自由分配，但两边必须都有人。这应该是游戏里最简单的迷宫了，没有任何岔道和机关，一层层爬到塔顶即可，之后发生战斗，先打右边的ミノタウロス，只会物理攻击，利用分身，骑士的保护等等方法可以轻松解决，胜利后得到究极白魔法ホーリー；左边的すべてをしるもの只会用魔法，所以对他使用"沉默"之后就可以高枕无忧了，当然对付他也只能用魔法攻击，不然他会用リターン回到开始战斗的状态，胜利后获得黑魔法フレア。进入基地找到希德，和上次一样，他会再次改造飞空艇，这次增加了潜水的功能。

得到潜水艇之后又可以去一些原先去不了的地方了，首先是取得隐藏职业"模仿师(ものまね师)"，坐飞空艇来到原来沃尔斯塔所在的位置，潜水下去就能看到沉到海底的塔，进去之后有7分钟的时间限制，不过道路并不复杂，来到最深处找到一块水晶碎片，调查之后选否，会发生战斗，这时只要什么都不做，过一段时间他就会自传送走，然后获得"模仿师"职业。卡鲁纳克镇南边的海底有个小洞穴，进去之后会遇见一位老人，和他对话可以查看你在游戏里的一些数据，比如战斗次数，打倒的怪物数量以及队伍的平均经验值等等。

ジャコールの洞窟

位于巴尔城西边的洞窟，进去之后需要按下墙上的开关才能前进，右下方的一排开关必须等其他的开关消失只剩下一个的时候按动才有效。第二个场景走到头的时候巴茨会自动爬上去。上去之后绕开地上的裂缝一直往上走会遇到召唤兽奥丁(オーディン)，只有在1分钟之内击败他他才会加入，可以用石化魔法将他一击必杀。获胜之后从下方的出口出去，原来这里通向巴尔城的地下室。

大海沟

从克雷森特镇东北方潜下水，大地图上的亮点就是。洞口还是会和石像作战，洞里的敌人都是不死系，会使用即死和死亡宣告的魔法很讨厌，道路并不复杂，注意过熔岩的时候需装备上风水师的特殊能力，不然HP减到1只要几秒钟的时间。第二个记录点右边的房间是防具店，左下角的路很长，走到尽头有个矮人会告诉你幻之村的位置(虽然我们已经去过了)，之后从正下方的出口继续前进。有湖水的房间右下角的缺口处可以恢复魔法灯。下一个场景非常麻烦，正确的顺序是先打开右上角的开关，拿到旁边的宝箱后再把下面的三个开关打开让出口前的熔岩流进左边的凹槽，最后打开宝箱内的机关就能继续前进了。来到石板前迎战三个BOSS，它们都是不死系，直接召唤凤凰出来就能秒杀它们，战斗结束后得到三块石板和时空魔法"陨石(メテオ)"也就可以一起到手了。

イストリーの滝

在拿魔法灯的瀑布南边的海底找到一个洞穴，进去之后从大地图出来再向西走几步就能进到瀑布里去了，这里是封印最后一块石板的地方，入口处照例要打石像。开始场景中的小瀑布只能顺水滑下而不能由下至上，前进到记录点之后的场景就会出现陷阱，不过都是掉进下一层的，反而方便我们赶路，最后一个场景需要通过墙上的开关来控制宝箱周围陷阱的隐现，从最下面的宝箱边上的洞口就能掉落至石板所在的房间，取得之后返回的路上遇到了艾克斯迪斯手下的魔物，刚要动手它却被瀑布后面出现的利维亚桑给干掉了，这时和它对话就会进入战斗，此战难度很大，リバイアサン的招牌技"タイダルウエイブ"威力巨大，再加上它的行动速度很快，因此经常会连用两个甚至三个タイダルウエイブ，这是肯定受不了的，提升魔防以及全员的大回复必不可少，它的弱点属性是雷，不过即使这样，由于它的HP很多，陷入苦战在所难免，获胜之后得到召唤兽利维亚桑。

フェニックスの塔



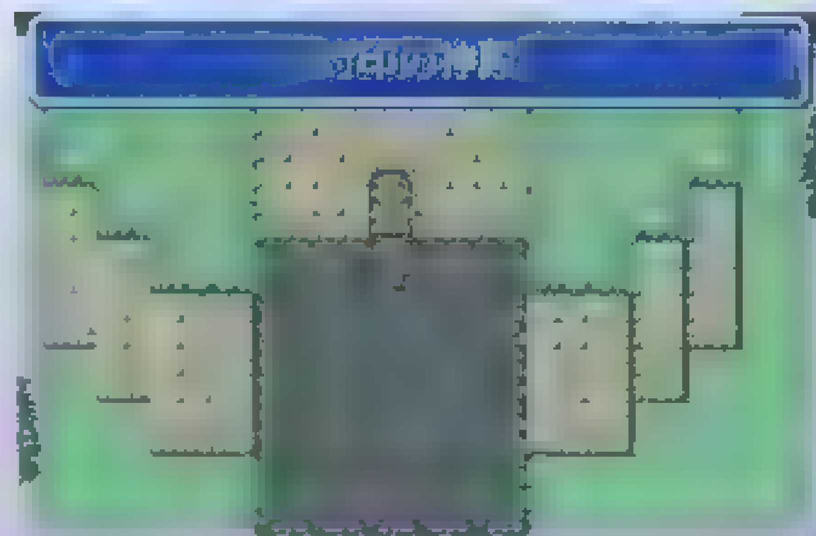
下一个目的地是地图东北方的沙漠地带，这里能着陆的只有黑色陆行鸟了，着陆的地点在沙漠东边的一小片森林。凤凰之塔的层数非常多，每一层都是一个小房间，开始只能看到入口和墙壁，必须调查墙壁才能打开隐藏着的出口，但是如果调查的位置错误的话就会进入战斗，有的层左右两边各有一个壶，调查之后可以获得钱和物品，装物品的壶是会遇到怪物的，它会向你索要一些エリクサー，如果你不想给的话就只能打倒它了，此外这里遇敌后是不能逃跑的。在塔顶见到了受伤的飞龙，知道自己已经活不了多久了，为了帮助雷娜，它毅然从塔顶跳了下去，一段回忆过后得到召唤兽フェニックス。

北の山

位于沙漠的东北角，其实和第一次去的时候完全一样，连敌人都没变，只是山顶上要迎战巴哈姆特(バハムート)。战前最好给每个人都装备上反射戒指，这主要是为了对付它的"超级核融术(メガフレア)"，如果全员反射的话一次就能扣掉它9999的HP，不过其他的魔法是没法反射的，而且在反射状态下白魔法也没法用，想回复的话就用青魔法吧。战斗务必要求速战速决，这就要求最大限度地提高攻击力，比如装备"双手持"的技能，如果有猎人的"4连击技能"配合忍者的"二刀流"杀伤力就更可观了，当然，想要打赢还是需要一点运气的，笔者打的时候运气好，它最后连出了两次"メガフレア"，直接被反射死了，获胜之后得到最强的召唤兽バハムート。

封印の神殿

回到封印城，将剩下的神器全部取出，出城的时候士兵报告在南边海底发生了火山喷发事件，之后来到幻之村西南边的海域发现海面上冒着泡，沉到海底时忽然发生了剧烈的震动。等众人醒来时发现到了一个奇怪的地方，向里打探发现了一个洞窟，里面的门现在都进不去，调查地上散落的水晶碎片会得到新职业"炮击士"、"剑斗士"和"预言士"，这时从入口走进来一个人给我们讲解了一下有关这三个新职业的基本知识，之后就可以出去了。



次元のはざま

终于要进行最后的决战了，来到已经被毁灭的泰肯城的上空，就会进入"次元的狭间"了。飞空艇停下之后，出现在眼前的竟然是一片沙漠，这里的路虽然简单，但是敌人却很厉害，而且遇敌后不用小偷或忍者的特技的话是很难逃跑成功的，从右边进入遗迹内部，门口会看到一大群魔物正在示威。



遗迹里需要通过吊索上下，路也不难走，经过几个场景就出去了。出来之后发现这里竟然是幻之村，但是这里的人都是站着不动且不会开口说话的，只有路上那个恢复壶还能用，从西边进入下一个场景。

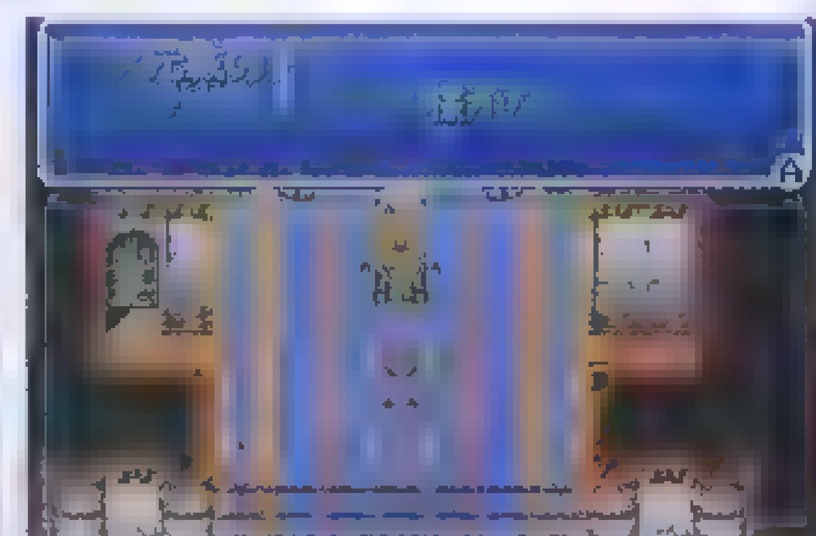
这是一片森林，只有周围一小块地方的视野，走到尽头处调查大树上的洞就能打开通路并发生BOSS战，カロフィステリ的速度很快，不过她的攻击手段只有吸血一种，只要无视那些乱七八糟的辅助魔法，用攻击力高的职业硬砍，取胜只是时间问题。

进入洞穴，在不远处的记录点回复一下，接下来将要面对的是整个FF5的最强BOSS欧米迦(オメガ)，虽然他并不是流程中必须要打的，但追求完美的我们怎可就这么放过它？队伍中至少有一名队员拥有"四连击"的技能，同时转成魔法剑士，当然如果你魔法剑技能已经练到顶的话，转成初始职业就更好了，并且给他装备上攻击力最高的武器和附加加速魔法的鞋子，其余队员转成吟游诗人并且尽量装备上加速戒指，实在没有就装反射戒指。开场后尽量以先制攻击的状态进入战斗，然后攻击队员附上3级的雷魔法剑，这样一次攻击就能打掉近30000的HP，最多两个回合就解决战斗了(当然如果你攻击力够高，甚至可以秒杀它)，其余队员唱爱之歌和速度之歌，不过即使这样，由于欧米迦超快的行动速度还是会被它攻击到，这个时候就要点运气了，除了波动炮和火箭飞拳外，它还有一招能使我方记忆消失而离开战场，十分无赖。战胜它之后得到オメガのくんしょう。



从洞穴出去来到图书馆，准确地说就是一个房间，调查桌上的书会发生战斗，BOSSアパンダ，弱点火，有意思的是战斗中召唤依夫利特的话，它会转过身去，我方就能趁机拼命进攻了，注意它的青蛙以及MP减半等特殊攻击，最好加上反射魔法。打赢之后再从入口回去就能进入下一个场景了，而桌上的书就是用来改变出去之后的场景的。

次元城



这是一座浮在空中的塔，前进的道路是隐藏的，需要小偷的能力才能看到。从尽头出去就次元城了。

进城之后从上面的入口来到监狱，牢房里的老头都是敌人，打死之后还会变成ジェラエイビス，左下角关着的アポカリョープス会询问你是否是持有水晶碎片的战士，选"是"就会与之战斗，它会且只会使用全部的青魔法，尤其是最重要的"大保护(マイティガード)"一定要再他身上学会，他身后有记录点。调查右边的牢房，里面的怪物会冲出来，打赢之后和女孩对话，她会亲一下主角然后离开。出去之后可以先绕路去拿先前打不开的一个宝箱。最后来到一个有宝座的房间，一走近左上角的出口就会被一股力量拉回来，之后出现了刚才救出的女孩，原来她就是次元城的主人ハリカルナッソス，很简单的战斗，除了一招全体变青蛙之外毫无威胁，更何况刚刚还学会了"大保护"。获胜之后从左上的出口出去来到城堡的最顶上，遇到BOSSツインタニア，全员装上珊瑚戒指，开场后再用召唤兽加上魔法反射，这样除了"タイダルウエイブ"之外的招大多会被反射，不放心的话再加上"大保护"，如果前几回合靠反射没有干掉它，那么在它使用"ギガフレア"之前会有一回合的蓄力时间，趁这个时候用即死魔法可以秒杀它。再朝上走几步就会被传送到最后的区域。

往下没走几步就会遇见老朋友ギルガメッシュ，不过这次他并不是来找晦气的，而是因为恐惧把大伙当成了怪物，在打掉他一部分HP后他就会撤退，当然，他身上的源氏之盾(げんじのたて)别忘了偷过来。传送到下一个场景之后又要面对游戏里的另一大强敌，神龙(しんりゅう)，第一个宝箱就是由它守护，比起它的"タイダルウエイブ"(全员7000以上伤害)，利维亚桑的简直就是挠痒了，开场它必定会



使用这招，一定要装备上珊瑚戒指。它的其他魔法，诸如"死之轮盘"、"LV3核融"等也都有很大的威胁，绝对是仅次于欧米迦的二号人物了。打败它后得到りゅうのもんしょう以及宝箱里的神剑ラグナロク。继续前进，在左边的亮点处会发生剧情，BOSSネクロフォビア，开始时攻击中间的本体是无效的，必须先消灭周围的四个防御壁，用巴哈姆特等强力召唤兽攻击会很有效，干掉防御壁后就可以攻击他了，他的弱点属性很多，很容易对付，将他的HP削减到9999以下时，ギルガメッシュ会出现帮忙，**在画面上的信息出现的这段时间务必要将他身上的源氏盔甲(げんじのよろい)偷到**，之后他就会发动自爆和BOSS同归于尽，不记得这是游戏里死掉的第几个人了……之后就会出现记录点，好好调整一下准备进入最后的战斗。

传送至最后的场景，在最上面又一次见到了艾克斯迪斯，这次他终于变回本来的样子，又用"无"之力毁灭了几处地方并把大家打入了"无"的世界。这时，死去的晓之4战士忽然出现，暂时抑制住了"无"之力，就趁此时发起进攻吧。对于打败了欧米迦和神龙的我方来说，艾克斯迪斯的实力实在算不了什么，打败他之后，被"无"之力吞噬掉的他变成了ネオエクスデス。最后的BOSS由四个部分组成，外型十分华丽，不过它的实力还是比不过之前的那两个变态，惟一有威胁的只有陨石术和另一招全体攻击魔法，但是在大保护和大回复的双重作用下想要全灭我方也没那么容易。虽然它的HP比较多，但只要有耐心，坚持到最后胜利的一定是我方，打败他之后，"无"之力终于消失了。

借助水晶碎片的力量，大伙乘着飞龙回到了原来的世界，世界也得以重生，今后水晶将由经历过这场漫长旅程的光之战士们来守护。一天，米德兴奋地拿着库露露的来信来找爷爷，信上诉说了这一年来大家所做的一切……

End

TALES OF THE TEMPEST



文 邪魔天使

NDS

攻略透解 GUIDE THROUGH

也许当你玩到这款游戏时会有许多感触，个中滋味也只有自己能够体会，作为一名"传说饭"，游戏再怎么都会去试一下的。其实笔者在游戏时也对某些设定觉得不满，对笨笨的同伴大为光火，但突然出现的某一个亮点比如某处情节、某句话让我开怀一笑，我就立刻感觉到这游戏还是不错的。其实游戏只是娱乐，何苦如此为难自己，只要它给你带来一丝的愉快那么就证明它还是成功的。

系统简介

十字键	角色移动，选择
A	决定/普通攻击
B	取消/特技攻击
X	打开主菜单
Y	查看道具说明/战斗时防御
R/L	大地图上转视角/菜单中移动光标
SELECT	更换地图操作人物(战斗中也随之更换)
↑↑	战斗时向上换线
↓↓	战斗时向下换线

通常时	地图上控制角色移动
战斗时	点击敌人为通常攻击，点一下目标为更换目标

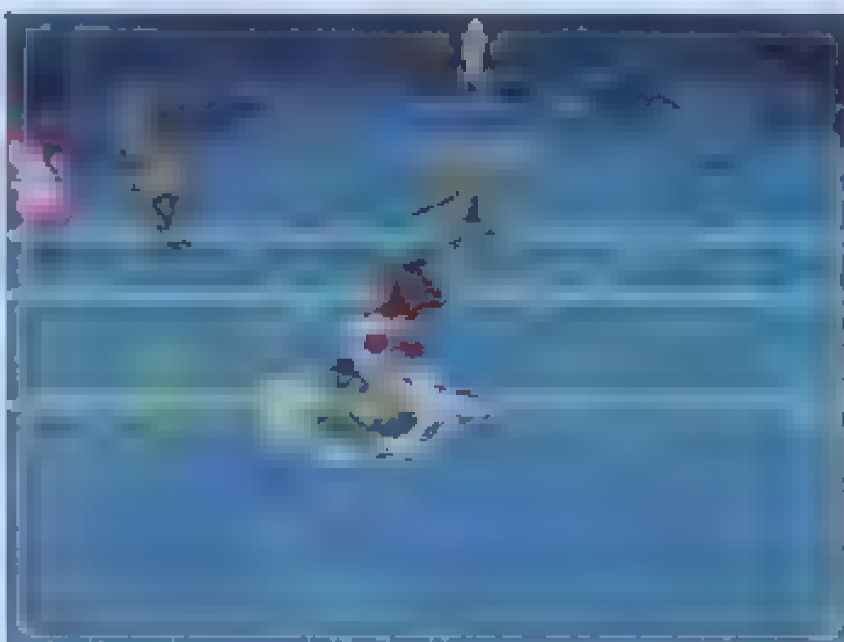
特技

本作中取消了特技使用次数的概念，所以绝大部分特技和术都是升级之后学会的(有的特技和术是通过剧情学会的)。物理系的技可按特技→必杀技→奥义这样的顺序进行连携，必杀技和奥义不能装在特技栏里，只要按照招式的解说顺序出就行了，其实可将其视为组合技和衍生技的综合体，只是用必杀和奥义时要注意时机的把握。

需要注意的是本作中技能栏只有4个，所以选择技和术要谨慎，而且同伴也只能装备4个技或术，如果不装备的话在战斗中他们是不会使用的。还有最重要的一点就是战斗时不能更换技能，所以要用什么技一定要在战斗前就决定好，而战斗时也不能控制同伴使用某个技。

三线战斗、蓄力与穿越

本作采用的是《重生传说》的三线式战斗，换线是连续输入↑↑或↓↓，普通攻击可以攻击不同线上的敌人，只要注意将面对的方向调整一下就行了。战斗时按住A键是蓄力，放开就会发出蓄力攻击，蓄力攻击最大的作用就是破坏敌人防御。而如果战斗时两人处在同一线上也许会有被前面的同伴挡住的情况，这时向面对的方向连续输入方向键两次就可以穿过去了，要注意的是不能穿过敌人。



队列效果

队列效果与《重生传说》的类似，根据站位的不同会有不同能力的加成。人物处于同一横线上则回避力上升；处于同一纵线上如果在前排则攻击力上升，如果在后排则防御力上升；处于一条斜线上如果在前排就是命中率上升，处于后排则知力上升。当不属于上面任何的站位即随意站位时则TP回复。另外，上升的幅度都是20%。



兽人化



游戏中弗雷斯特和凯鸟斯在固定情节后就会使用兽人化了，兽人化要HP在1/2之下，TP在80以上才能发动，通常移动时在菜单中选择兽人化和在战斗中使用该技能都可以发动该技能(无论自己操作或A操作的角色都要将该技能设置在技能栏中)。兽人化后人物攻击力大幅度上升，但不能使用人形的技，也不能拿武器，但攻击力却非常强悍。

料理

料理是"《传说》系列"的招牌系统，料理不仅可以回复HP和TP还可以回复异常状态和让某些能力暂时提升。本作中依旧是采用找配方才能制作某种料理的方式，而做料理则是一个利用NDS触控笔的迷你游戏。玩家需要在10秒内横向划规定的次数才能制作成功，料理制作好后会在道具栏里，使用才能获得效果。



称号

本作的称号系统采用的是《神话传说》那样直接加效果的方式，每个称号都有不同的能力加成，装备了某个称号就会获得其效果，要注意的是称号装备是在装备栏里，不是在状态栏。

白天与黑夜

游戏中存在着时间的概念，白天和黑夜不仅遇敌不同而且某些地方只能在特定的时间开放，而有的人物也只会在特定的时间出现，甚至有的任务道具也只会在白天或黑夜出现。

© いのまたむつみ © 2006 NBGI

神秘与幻想的大陆阿雷乌拉，君临大地的种族雷蒙因兽人战争而衰退了100年，支配权转移到人类手上，边境小村费伦也不例外。

费伦（フェルン）



一大早主角老爸拉姆纳斯告诉凯乌斯(カイウス)卢比娅(ルビア)在找他，原来两人约好去森林，凯乌斯要求跟老爸出村，但老爸不答应。

去教堂见到卢比娅，卢比娅一看凯乌斯的表情就知道他和父亲拌嘴了。她告诉凯乌斯下一个冬季到来的时候她要去珍纳(ジャンナ)，因为明年春天要去教会学校读书了，要去8年。

正要出村看到一个受重伤的骑士，他说有魔物来袭，还说要把ペイシェント交给谁。

"红宝石……生命……如果不阻止的话……"骑士说完就昏了过去。

卢比娅告诉凯乌斯她父亲说骑士的伤并不是森林中的普通魔物造成的。凯乌斯决定留下来照看骑士，但骑士的伤实在太重，他给凯乌斯留下遗言，让他将结晶带到珍纳给那里的大公，说完骑士就死了。凯乌斯发现那颗红色结晶跟自己母亲的遗物很像。突然两颗结晶发生了共鸣，发出了光芒，这时魔物来袭。

出教堂与一个魔物战斗，之后发现卢比娅被魔物包围。虽然两人打了一批，但更多的魔物袭来。此时凯乌斯父亲出现，凯乌斯父亲告诉他待会不管发生什么事都不要惊讶，接着他变身为兽人与魔物展开了殊死搏斗。此战不可操作。村民们知道拉姆纳斯兽人的真身叫他赶快离开，有村民见有利可图去偷偷告诉教会。兽人是人类对雷蒙(レイモーン)人的称呼，拉姆纳斯告诉凯乌斯其实他并不是他真正的父亲，他是侍奉凯乌斯母亲梅莉莎的骑士，梅莉莎是雷蒙王家最后的皇族，在100年前的兽人战争中雷蒙一族已经被灭，现在国土已经成为沙漠。雷蒙人流离失所，并化身人形与人类生活在一起，但人类将其视为异端，并不停追捕他们，因为人类害怕兽人们所掌握的技术以及力量。梅莉莎和拉姆纳斯在费伦这里分别，梅莉莎将孩子交给拉姆纳斯。卢比娅的父亲反对将兽人视为异端，知道拉姆纳斯身分的只有卢比娅的父母。兽人身体上都应该有一个印(ザンクトウ)，出现之后就可变身，但现在凯乌斯还无法变身，原因拉姆纳斯也不知道，他告诉凯乌斯，梅莉莎说他的父亲可能还活着。

第二天，异端审问官来到了村里，为首的是鲁齐乌斯(ルキウス)和罗米(ロミー)。他们见到了卢比娅的父亲，卢比娅的父亲不想交出凯乌斯父子，但罗米却以烧村作为威胁。卢比娅听到这消息赶紧悄悄通报了凯乌斯，此时异端审问官到来。拉姆纳斯牵制住他们叫凯乌斯和卢比娅快走。

出村进废屋，卢比娅担心父母，凯乌斯也担心父亲的安危，他决定回费伦一趟，但让卢比娅留了下来。进村在教堂门口凯乌斯发现父亲被抓，鲁齐乌斯要带拉姆纳斯去珍纳见教皇，鲁齐乌斯问及骑士的事情，似乎对骑士身上的某件东西很是关心。罗米杀死了卢比娅的父母，说这一切都是兽人干的。剧情后进教堂与卢比娅父母见最后一面。

村门口与两个教会僧兵战斗，胜利后出村。来到废屋，凯乌斯将卢比娅父母被异端审问官杀死的消息告诉了她。卢比娅执意回村，凯乌斯不得不跟着，进村发现僧兵已经占据了前面，只得从密道进入，一进村斯嘉蕾特姐姐就告诉凯乌斯赶紧离开，并给了凯乌斯オレンジグミ和テント，叫他去南边的ナルス港。

Check Point

◆教会骑士所在房间的罐子里能找到セージ，床前面的箱子里有紫のかけら，道具店的桶里能找到アップルグミ，道具店木箱里能找到红のかけら，自家墙上照片前的台子上能找到300G，民家的罐子里能找到フレアボトル。

纳尔斯港（ナルス）



在道具店能从店员那里得到料理的配方，在村子的海岸边见到卢比娅。凯乌斯告诉了她自己的身世，并说要去找真正的父亲。去有两条路，一条是坐船，另一条是穿过黑森林从雷达村走。情节后凯乌斯得到称号"父を探して"，卢比娅得到称号"仇讨ち"。最后决定从黑森林走。

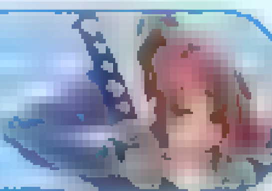
Check Point

◆调查有老婆婆的民家床前的柜子发现エリクシール，宿屋房间的木箱发现ライフボトル和500G。

◆与食材屋对话得到オムライス的配方。

◆港町里尤马斯(ユーマス)老爷爷那里可以接到任务，送鱼干去雷达村的商人莱茵(ライン)。

黑森林（黑の森）



向北走来到黑森林，要到白天才能进。进入森林没多久碰到两个僧兵，战斗之后发生剧情，然后是与骷髅的BOSS战，但骷髅越来越多。此时一个美青年和一个壮汉出现，美青年自我介绍自己叫缇尔吉斯(ティルキス)，壮汉叫弗雷斯特(フォレスト)，来自西边的森希比亚(センシビア)岛。缇尔吉斯以为凯乌斯和卢比娅两人是私奔的。走过一片废墟，卢比娅发现有什么在闪光，原来是把钥匙(エレウシスの键)，得到这把钥匙之后就可以开启NDS无线通信功能了。

出森林后凯乌斯得知原来缇尔吉斯也是去珍纳，他们国家也发生了魔物袭击事件，缇尔吉斯认为原因在珍纳，因为他看到珍纳的教会人去森希比亚有诡异举动，那些教会的人进行了一个魔法仪式，然后森希比亚在非冬季下雪，并出现了黑色的怪物。弗雷斯特说出缇尔吉斯是王子的身分，最后四人决定结伴而行。剧情后缇尔吉斯获得称号"西から来た男"。



雷达（レダ）



出黑森林没走几步就能看到雷达村了，进村就有搞笑剧情，为了掩人耳目缇尔吉斯和卢比娅假扮兄妹(卢比娅很高兴哦)，弗雷斯特和凯乌斯假扮父子，剧情后凯乌斯得到称号"ニセ息子"，卢比娅得到称号"ザ・妹"，缇尔吉斯得到称号"お兄様"，弗雷斯特得到称号"亲父？"。一切事情搞定后就去宿屋与老板对话发生剧情，凯乌斯将自己的身分告诉了弗雷斯特，第二天早上准备好了出村。

Check Point

◆宿屋二楼房间里的木箱中能找到1000G，放灯的桌子上找到オレンジグミ，民家的壁炉找到250G(需早上)。

◆食材店得到焼きそば的配方，再次对话得到おでん的配方。

◆在广场上找到商人莱茵将尤马斯委托的鱼干交给他得到1000G、パイングミ，接着他会委托凯乌斯去黑森林找食材，要找的是黑蘑菇，相信此时应该有了，实在没有就去黑森林打怪刷，给他会得到1500G、リバースドール以及チャーハン的配方，完成这个任务后凯乌斯得到称号"食材配达人"。

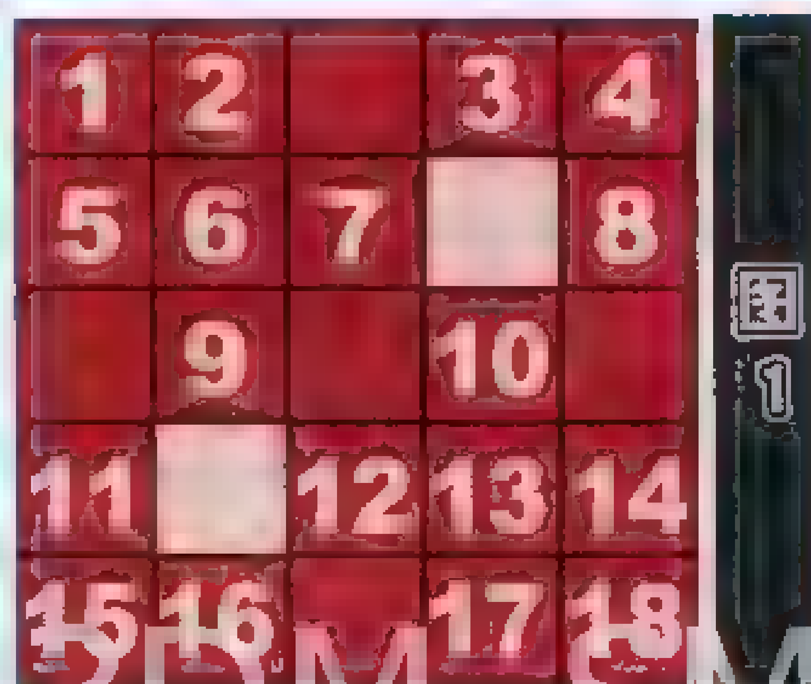
珍纳（ジャンナ）



从雷达出来向西走下坡，然后再向北走来到首都珍纳。珍纳是个巨大的城市，中央是统领骑士团的大公所居住的城堡，左边是教会，而王城被称为"无王之城"。因为14年前有8位兽人来访，他们故意被抓，从牢房里逃出来见到了国王，并告诉国王兽人对人类并没有恶意，只是想与人类和平共处，但国王并没有接纳，并叫近卫骑士当场处决了他们，之后国王离开了这里，搬进了北边的阿尔山(アール山)。

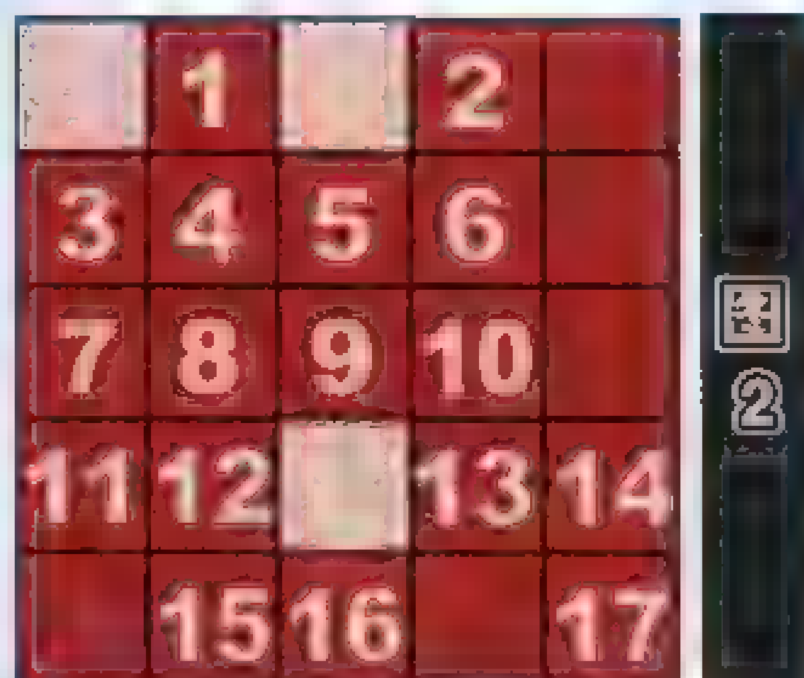
来到宿屋大家商量分开行动，凯乌斯和卢比娅决定先去将骑士委托的

地下道开锁解谜图解

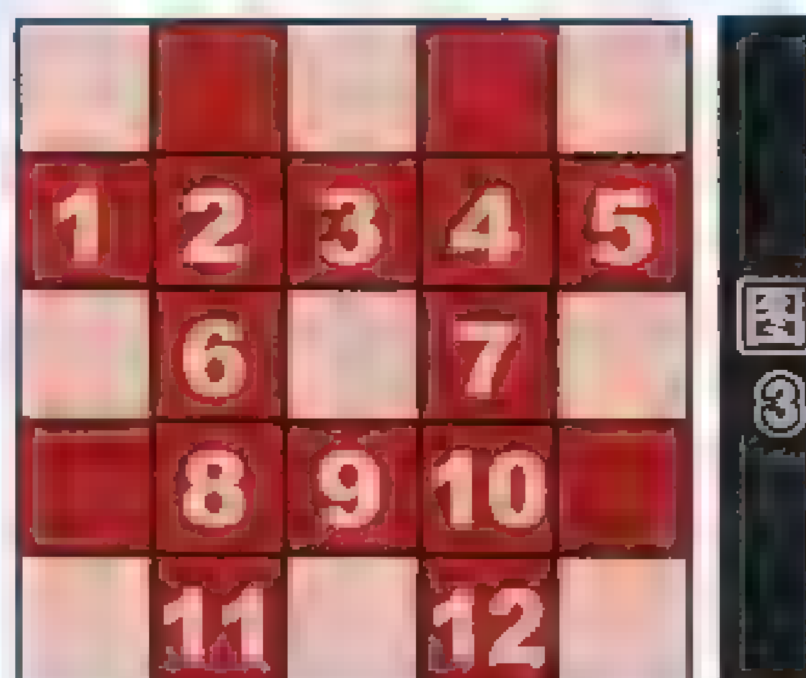


3下4左8上3右7右6右2下1右5上2左16上15右11下16左12左13左17上18左14下17右

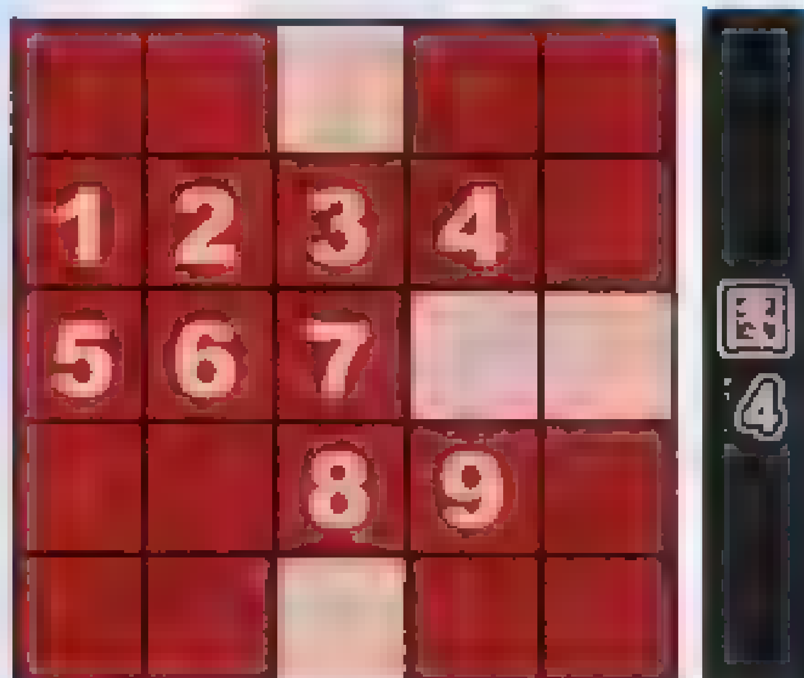
世界地图上移动时只能在不跑动的情况下才能按R/L键换视角，跑动中是不能换视角的。



16上15右12下11右7下3上4左下1下左2左8上9左6上5右10左上13上14左17上



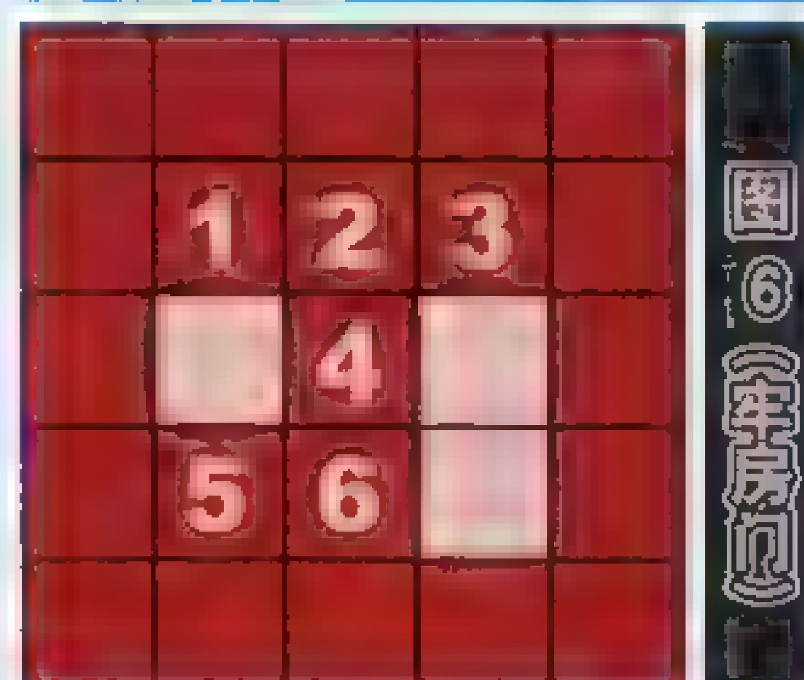
1上2左3上5上4右6左7右11左8下9下12右10下



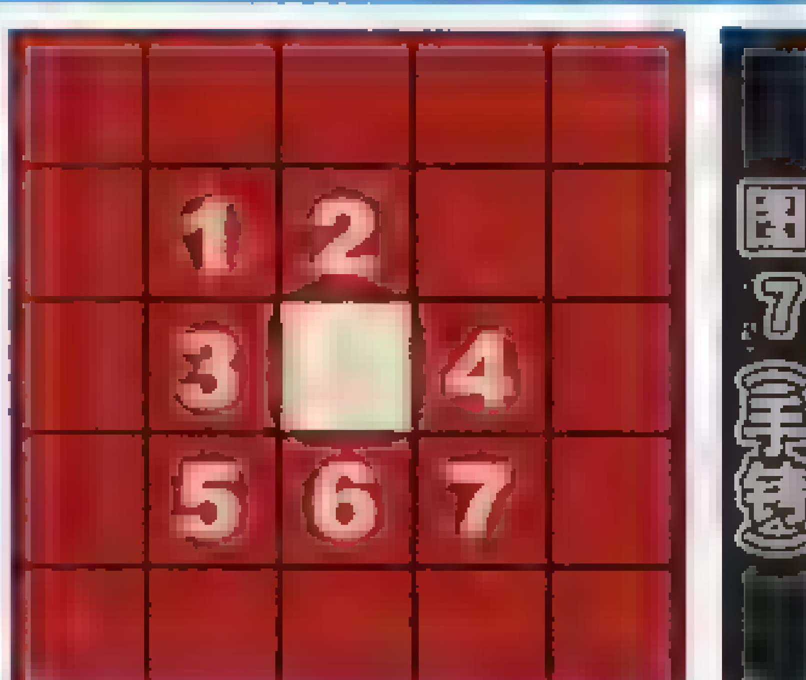
4下3右7上8上9左4下7右6右5右1下2左7左8上5右1右



11右15上14右10下7左下8左左16左12下4下1下5上左9上上6左13上上11右右上17上6下1右3右15上上14上右10右7下8下2下



1下2左3左4右上6上5右1下6左5上



6上5右3下6左2下1右6上2左5上7左4下5右

晶石交给大公，但守卫告诉他们大公生病了，他们认为是魔法仪式的诅咒，此时一个金发帅哥出现，他是黑骑士团团长，名叫阿尔巴特·缪拉(アルバート・ミューラ)。缪拉听了凯乌斯所说的觉得很奇怪，而凯乌斯也察觉到事情的蹊跷，也没将晶石交出去。来到教会，但守卫僧兵不准凯乌斯前往地下牢房。出教会凯乌斯向门口的僧兵守卫询问父亲拉姆纳斯的情况，但得到的消息却是父亲已经被行刑。为了让凯乌斯心情有所好转，卢比娅约他去港口散心。来到港口黑骑士团追了上来，正在危机时刻一个神秘女子救了两人。这名女性名叫阿莉亚，她虽然是教会的僧侣，但对骑士团的做法抱有疑问。

回到旅店，缇尔吉斯与弗雷斯特也从线人那里得到情报了解到自己国家出现魔物也是因为教会举行的魔法仪式招来的，他觉得这是侵略前的征兆。但没想到他们还是被线人出卖了，僧兵接到情报前来抓他们。弗雷斯特为了掩护缇尔吉斯决定留下来对付僧兵，而僧兵也发现弗雷斯特背上的印，原来弗雷斯特也是兽人。缇尔吉斯出旅店碰到了凯乌斯两人，三人逃离了珍纳，缇尔吉斯告诉凯乌斯弗雷斯特兽人的身分，还告诉他弗雷斯特就是当年应当被处刑的8名兽人中的惟一生还者。三人决定晚上前往营救，晚上来到港口，众人又碰到了阿莉亚。了解到情况的阿莉亚决定帮助他们。

进入地下水道大家发现这里居然有魔物，缇尔吉斯认出了这些也出现在了森希比亚，剧情之后阿莉亚获得称号"影の功労者"。在出口处遇到一个大魔物，不过很容易对付。进入教会地道后这里的解谜类似于"华容道"，并不难。最后找到牢房并救下了弗雷斯特，而凯乌斯也发现原来父亲没死。从弗雷斯特口中得知，教会并没有杀死兽人，只是拷问他们，给民众看的兽人尸体其实是野兽的，而真正目的是想从兽人口中得到晶石的秘密。剧情后弗雷斯特得到称号"囚われたリカンツ"，并且特技"兽人化"可用了。

Check Point

◆宿屋2楼走廊上的花瓶中找到2000G，武器屋(卖东西差的那个)的武器陈列柜上找到メノウ。

◆在食材店从老板那里得到サンドイッチ的配方，再次对话得到ピザ的配方。

解救了被囚禁的兽人后从他们那里得到10F的钥匙，这样NDS无线通信功能进一步强化。

该事件后在地道里就会遇敌了，从教会的门回去(不必走地下水道)。在门口碰到阿尔巴特，阿尔巴特的HP有2万多，是目前最难的一战，但只要注意恢复打败他并不困难。阿尔巴特质问前来的鲁齐乌斯为什么那个原本应该处死的兽人没有处死，但鲁齐乌斯却说此事与你无关。来到城门黑骑士团追了上来，无奈只能跳桥。此时一名士兵上前告诉阿尔巴特事情办妥，阿尔巴特得意地说大公已经被兽人所杀，他将得到骑士团的指挥权，看来这一切都在他的计算之中。

凯乌斯被冲到岸上，醒来后发现阿莉亚和父亲都平安无事，但父亲的伤势还是很重，此时罗米出现了。她利用拉姆纳斯身上还未消除的咒缚控制了拉姆纳斯，不得已凯乌斯只得打倒自己的父亲。罗米出现在了凯乌斯面前并将拉姆纳斯石化，愤怒的凯乌斯体内兽人的力量觉醒，轻易击败了罗米。剧情后凯乌斯获得称号"目覚めた血统"。

阿莉亚鼓励凯乌斯要振作，现在要做的是找到同伴，根据阿莉亚的推测，卢比娅他们应该去了西边的ヤスカ镇。

亚斯卡（ヤスカ）

一进村就碰到了卢比娅，一行人在宿屋会合。阿莉亚说出了生命之法的魔法，据说利用生命之法可以让死者复活，而传闻教皇会这个魔法，但要实行这个魔法需要依靠晶石。晶石是兽人制造的，里面蕴含了强大的魔力。兽人战争时期兽人制造了一个巨大的晶石，但所在地只有兽人才知道，那么拷问他们多半是想知道这颗巨大晶石的所在地了。教皇收集晶石进行魔法试验，但由于晶石不够产生了副作用，下水道出现魔物就是使用生命之法的副产物。为了查明晶石，众人决定前往兽人的故乡，现在已经变为沙漠城市的レイモーン。

出村北上，过桥时阿尔巴特追了上来。阿尔巴特让凯乌斯交出晶石，并提出合作，但凯乌斯拒绝了他。谈判决裂后双方开打，这次阿尔巴特会频繁放特技，要小心，但只要让两个物理系角色夹击，一个魔法系角色远程轰和加血就能轻松搞定。

Check Point

◆有一个少女的民家得到ライフボトル，港口仓库里得到赤の石、1000G和黄のかけら，宿屋2楼走廊上的柜子得到ポイズンムース，房间里会得到パイングミ、レッドセージ、リバースドール、ヒットボトル。

◆道具店与老板对话得到暗锅的配方，再次对话得到スキヤキ的配方。与宿屋一楼的女招待对话会得到一串密码，笔者为nBy9K3B94p。

◆码头的大叔需要サイのツノ(サイノッサス这种怪物掉)，如果有给他，报酬是1000G，该任务可反复做。

北门

过桥后先往北走来到北门，从旁边的小门进去。为了不引起骑士团注意，大家决定还是分开行动。事件后缇尔吉斯获得称号"两手に花"。从左边楼梯来到二楼，从商人那里打听到情报。

Check Point

◆右边房间记忆点房间的罐子中找到緑のかけら，二楼房间罐子中找到ペトリフムース，二楼宿屋的木箱中找到1500G。

◆从屋子的杂货屋那里得到ビーフシチュー的配方，再次与他对话得到スパ饭バーガー的配方。

◆进二楼的宿屋，从司祭那里得到一本圣典，他委托凯乌斯将它交给驻扎东门的骑士科尔姆(コルム)。

东门

从北门出来向东走，来到东门前看到异端审问官鲁齐乌斯和罗米。罗米诬陷凯乌斯说卢比娅的父母是凯乌斯杀的，凯乌斯愤怒之下兽人化。虽然击败了罗米，但暴走的凯乌斯还是给卢比娅的心中留下了阴影，而弗雷斯特也答应教凯乌斯如何控制兽人的力量。进入东门与武器店旁边的士兵对话就可以穿过东门前往沙漠了，在沙漠中前进一段距离会发生剧情，之后凯乌斯学会了"兽人化"的特技。

Check Point

◆记忆点房间的木桶中找到青の石，从木箱中找到ベルベーヌ，宿屋的罐子中找到焼き鱼的菜单。

◆进东门与コルム对话将圣典交给他得到金货の袋，再将金货の袋给北门的司祭会得到3000G报酬和ホルシチ的配方，凯乌斯得到称号"布教のお手伝い"。

游戏中与酒店等处的女招待对话会得到一个密码，若实将这密码输入官方网站的联动Web中会有壁纸赠送，该密码可以在游戏开始的PASSWORD中确认，只是要注意的是联动ID在NEW GAME的时候就定了。

雷蒙（レイモーン）

雷蒙位于沙漠的正中心，在地图上未显示。一进雷蒙大家发现这里有很多被石化了的兽人。来到图书馆大家着手调查书籍时忽然鲁齐乌斯和罗米出现，罗米说出了晶石的秘密，原来它是数千兽人灵魂的结晶。与鲁齐乌斯一战他很喜欢防御，所以慢慢磨吧，有法师加血要打败他只是时间问题。战斗后鲁齐乌斯的面具被打掉，大家发现他和凯乌斯长得很像，但此时卢比娅已经被带走了。鲁齐乌斯放下话，如果要卢比娅回来只有拿晶石去换。剧情之后卢比娅获得称号“悩める少女”。

凯乌斯最后决定还是将晶石交给鲁齐乌斯换回卢比娅，返回东门将晶石交给了罗米，但卢比娅因为之前罗米的蛊惑对凯乌斯产生了怀疑，此时晶石与凯乌斯母亲的项链产生了共鸣，发现这一情况的罗米妄图再将凯乌斯的项链抢过来，她的话也露出了破绽，卢比娅不再相信她，而此时发现项链的鲁齐乌斯已经察觉到凯乌斯与自己的关系。凯乌斯再次与罗米交手，这次她带了两个手下，先干掉手下再集中攻击她。

战败的罗米仓惶逃走，而鲁齐乌斯对凯乌斯的成长很满意并要求他加入自己，这当然遭到凯乌斯的拒绝，此时鲁齐乌斯告诉凯乌斯自己其实是他的弟弟。凯乌斯怎么也不相信同为兽人的鲁齐乌斯居然会做出追捕兽人的行为，而鲁齐乌斯说这是为了完成生命之法让兽人得到解救。两人的分歧让鲁齐乌斯意识到自己的哥哥走的并不是与自己一样的路只得离开，而为了更多地了解生命之法，弗雷斯特建议去他的故乡——位于沙漠北部的阿尔加姆森林的桑萨村。剧情后弗雷斯特获得称号“故乡を舍てた男”，前往森林的途中发生剧情，凯乌斯获得称号“ちょっとカッコイイ”，卢比娅获得称号“素直な心”。

Check Point

◆一层外围民家调查床能得到400G、紫の石、セボリー，有记忆点的房间调查床得到マーボーカレー的配方和グレイシャルアイ。图书馆调查书架能找到重要道具“地下20Fの键”，作用是开启NDS无线通信功能的更深层。

阿尔加姆之森（アルガムの森）～桑萨（サンサ）

进入森林不久就能看到一个食人魔，打败他后继续前进就能到桑萨村。来到村里众人见到了长老，但长老对生命之法也不是很了解，他告诉众人兽人族文明虽然繁荣，但人民却产生争执最后导致毁灭，而宰相克贝尔为了拯救人民听取了旅人的意见进行了魔法仪式，但可惜的是失败了，只留下了晶石，而这个魔法仪式也毁了整个民族。

弗雷斯特从村长那得知14年前的8名兽人中还有一个叫托尔斯（トールス）的存活了下来，但他因此而憎恨人类，并决定袭击珍纳，为了阻止他大家决定从南边的拉乌尔斯前往。

Check Point

◆宿屋招待旁边的柜子中找到デラックスピザ的配方，记忆点房间的柜子里找到海鲜サラダ的配方，武器店的大箱子中找到黑の石，道具店箱子能找到エリクシール。

◆武器店与ヌアザ婆婆对话，她委托凯乌斯前往雷蒙都去找一本书，在雷蒙二楼图书馆找到书后带回去给ヌアザ婆婆得到7000G报酬。（如果ヌアザ婆婆没出现在武器屋睡一觉再来就行了）

拉乌尔斯（ラウルス）

来到拉乌尔斯就看到托尔斯正准备出发，弗雷斯特为了阻止他不得不将其击倒。在宿屋投宿后深夜阿莉亚居然去见阿尔巴特，原来黑骑士团一路追击大家都是阿莉亚泄漏的消息，但对阿尔巴特全灭兽人的计划很惊讶。阿尔巴特的目的很明显，就是想获得晶石的力量然后让自己成为国王，他还答应阿莉亚到时候当王妃还是女教皇任由她选。这些话反而让阿莉亚彻底死了心，她决定“背叛”自己青梅竹马的好友。

第二天出村就碰到了阿尔巴特率领黑骑士团前来攻打，二话不说开战，此战为二连战，第二战是与阿尔巴特打，只要注意恢复没什么难度。剧情后阿莉亚获得称号“过去との决别”。

此时乘船可前往珍纳，但我们先逛逛。去渔港纳尔斯在广场上与一大叔对话可拿到お刺身的配方。另外，此时又可以从酒店女招待那里拿密码了，笔者的是nuy9K3B94p。



Check Point

◆武器店的盔甲中找到パラライバウダー；酒吧的桶里找到黄の石，酒坛中找到青の石；宿屋的木箱中找到ライフボトル；道具屋的罐子得到黑のかけら，道具屋的食材商那里得到フルーツ盛り合わせ的配方，再次对话得到カレーライス的配方，木箱中得到50G。

◆于ヤスカ在村里遇到一个叫米娜（ミーナ）的女性，她委托凯乌斯帮她带封信给自己的未婚夫约书亚（ヨシュア），约书亚在东门，见到他后答应他击退魔物，击退魔物后得到报酬ナイツソード和2500G，然后拿到他的回信回去给ミーナ，将回信交给ミーナ后会得到2000G和トリックスター以及ミートスパゲッティ的配方。

◆从旅店的マイア那里接到委托，前往沙漠寻找沙之百合，百合在岩石附近生长，到了晚上会发光，找到沙之百合给マイア会得到ヒールリング，凯乌斯得到称号“マイアの友达”。

珍纳

乘船来到珍纳，一进城大家就感觉到魔物的气息，此时街上也会遇敌。前往教会，发现教会门前僧侣们已经和魔物打了起来。进教会就会与鲁齐乌斯战斗，先干掉两个小兵再对其围攻，注意恢复就行。战胜鲁齐乌斯后来到教会最里面，凯乌斯看到一个女性雕像，他觉得似曾相识，此时教皇出现。没什么好说的，打，注意两个小兵即使打死教皇也会将其复活，所以一直锁定教皇打吧。教皇被打败后恢复了神志，看来之前是被控制了。原来教皇进行魔法仪式其实是为了死去的妻子，而他也是听取了克贝尔的提议，这个100年前兽人族的宰相现在居然还活着。教皇说出凯乌斯是兽人和人类的孩子，但正要继续说的时候罗米前来，并杀死了教皇。教皇在临死前叫凯乌斯去阿德尔哈比兹去见克贝尔。

来到教堂，但鲁齐乌斯的尸体却不见了。出教会众人发现魔物数量急剧增加，就在危机之时托尔斯前来支援。出城门遇到一个大魔物，废话不用多说，打倒它就是了。

阿德尔哈比兹

阿德尔哈比兹是世界最北端的村庄，也是阿莉亚的故乡，要到那里必须过北门，然后还要往北穿过波格纳姆。现在先回到珍纳的港口坐船到亚斯卡，然后走到北门去吧。从北门来到波格纳姆森林，在森林出口附近碰到一个食人魔，扁之，然后出森林。

出了森林后向西边走来到阿莉亚的故乡，与村口的女性对话后来到克贝尔所居住的房子。克贝尔告诉了众人当年兽人战争的真相，他原本想保全整个世界，让世界避免争斗，因此牺牲了数万兽人制造晶石，而告诉他生命之法的年轻人类居然是阿雷乌拉的国王。现在国王正居住在东边的阿尔山上，为了不让更多人牺牲克贝尔将最后的魔法セイクリッドシャイン教给了卢比娅，将テンペスト教给了阿莉亚。

Check Point

◆克贝尔家的搓衣板中找到テント，武器店的柜台上找到赤のかけら，宿屋一楼的木箱中找到トパーズ，宿屋二楼两张床之间的柜子上找到エンジェルフェザー，宿屋二楼的木箱中找到ベルガモット，宿屋二楼的罐子中找到アクアマリン，食材屋的罐子中得到アワーグラス。

◆与食材屋对话得到カツ丼的配方，再次对话得到ロールキャベツ的配方。

◆进北门与守卫士兵伊亚尔（イアル）对话，他委托众人去找一个叫塞兰（ゼラン）的骑士，在森林中找到塞兰，并击倒一个被魔物侵蚀的食人魔后回去找イアル得到5000G，与ゼラン对话凯乌斯得到称号“北の守护者”。

阿尔山（アール山）

阿尔山位于北门和东门中间，前往途中缇尔吉斯获得称号“スポンサー”。进入阿尔山途中遇到罗米，而从罗米的话中凯乌斯也终于明确之前的猜测——教皇就是自己的亲生父亲。与罗米的最后一战展开了，她会陨石魔法要小心，不过好在她不会复活手下的小弟。击倒罗米后鲁齐乌斯突然出现，他果然没死，并道出了罗米still隐藏着力量，此时罗米变身，展开第二战。第二战的罗米只是HP多了点而已，由于回避低反而比第一形态好打些。

走到山顶的高塔，进去就是最终BOSS战，虽然是个小正太但大家还是狠狠揍他一顿吧。注意BOSS的攻击带异常状态，笔者的战法是操纵法师，不停放ナース全员加血，没TP就嗑药，中状态就解。总之慢慢耗吧，操纵法师你会发现比操纵物理系打这个BOSS简单多了。

敬请期待下期研究！

文 DAYMOON 编 D·S 美编 一刀

特稿 ARTICLE



1960年6月7日出生于日本仙台，双子座，B型血。曾经期望成为一名服装设计师，也曾经对摇滚乐产生过兴趣，不过幸运的是他最终成为了一名漫画家，可以将自己的爱好以另一种方式体现在笔下的世界里。1980年，他依靠处女作《武装扑克》获得手冢奖，从而踏入了漫画界。经过数年的磨练之后，在1987年，一部名为《乔乔的奇妙冒险》（以下简称《JOJO》）的漫画开始在《周刊少年JUMP》上连载，从此荒木开始了他的冒险传奇。



无论从什么角度去谈上世纪末最有影响力的日本漫画，《JOJO》都一定会是必被提到的名字。这部连载近二十年，前后七部，讲述数代人历史，至今仍未完结的作品就是那样神奇。它拥有着只属于自己的独特画风，天马行空的想象力，鬼神莫测的剧情，即便其风格另类到让许多人在第一眼看到时就会打退堂鼓，但《JOJO》始终坚持着自己的风格，一如里面的"箭"只会选择具有资质的人成为替身使者一样，《JOJO》也永远属于那些能理解它的人。

现在，就在《乔乔的奇妙冒险 幽灵之血》这款从头讲述系列初代历史的游戏新作推出之际，不妨也让我们来回顾一下"《JOJO》系列"在这二十年来的冒险之旅吧！Now let's get started!

永远的黄金精神

《乔乔的奇妙冒险》系列回顾

Part I 星光下的囚犯



十九世纪末的英国，是一个充满着传奇色彩的国度，繁华和贫困并存，文明与野蛮共舞，酒馆里面的灯红酒绿，舞厅中的上流男女们，充满烟尘的火车站，皮鞋在泥泞的路上踏出一个个脚印，街头小巷中卖报的男孩高喊着最新的新闻，浓雾中的背后隐藏着一串串未知，有犯罪的天才莫里亚蒂，他的宿敌福尔摩斯正在贝克街开始天才的推理，还有在传说中一次次出现的开膛手杰克，在幻想中，他们的身影看起来那么真实。

无法了解荒木飞吕彦大师在落笔前的一刻，脑海中是否闪现过这些镜头，但也许是出自血液中某些侦探必备的睿智和好奇，他最终把舞台定在了英国，主角也因此身为英国绅士，这个尝试对于当时还崇尚遵循传统的日本少年漫画界来说需要不小的勇气。荒木在回忆录中也承认主角定位成外国人确实令许多读者感到陌生，毕竟对于日本的漫画读者来说日本东京就是世界的中心——荒木那个时候当然不会预料到日后他的漫画会风靡欧美，被翻译成七国语言。

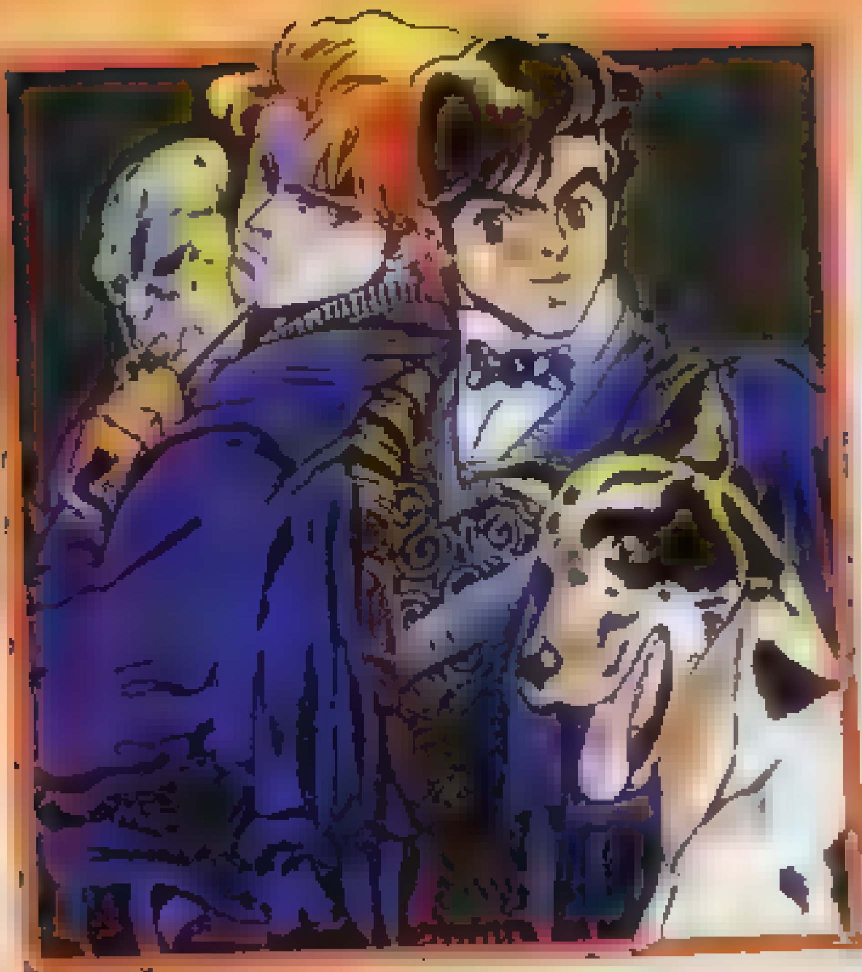
在一个雨夜，英国绅士乔斯达一家乘坐的马车因为意外而发生车祸，妻子不幸身亡，乔斯达从昏迷中醒来时却误将正在偷窃其财物的达利欧·布朗度当成了救命恩人。十二年后，他收养了对



方的独子迪奥·布朗度为养子，和自己的亲子乔纳森·乔斯达一视同仁，两个孩子从小在一起长大。然而自小就表现出强烈野心的迪奥并不满足于这种生活，而是渴望占有乔斯达家的一切，为此他在少年时就用一切手段排挤压制乔纳森。

虽然早年丧母，而且身边还有一只迪奥这样的野狼，但在这种孤独的环境下长大的乔纳森却没有被命运征服，他最终成为了一个既高大魁梧又热情善良的年青人，而迪奥的手段没有奏效之后也渐渐隐藏了野心，他在一边和乔纳森成为好友的同时一边暗中对养父下毒，实施自己的阴谋。

如果任凭故事就这么发展下去，那么这部漫画只怕会变成一幕滑稽的贵族宫廷戏，并且还缺乏女主角——当然我



们知道这在《少年JUMP》上几乎是一件不可能的事。迪奥的阴谋被揭穿后，面临法律制裁的迪奥把目光投向了一件从第一话开始就出现的神秘物品——石制鬼面具。当戴上面具的一刹那，日后被称为"《JOJO》系列"中最大反派的这名男子说出了他的名言之一："人越是玩弄阴谋诡计，就越被命运玩弄，为了超越人的命运，我不做人了。"

石鬼面的力量让迪奥变成了吸血鬼——传说中恐怖而又强大的怪物，在为了保护自己而死的父亲身前，乔纳森没有畏惧，选择了放手一搏，最终暂时将迪奥击退。随后，他遇到了正在追查吸血鬼的波纹使者史贝利，并从他那里学得了消灭吸血鬼的招数：波纹气功。像传说中的一样，消灭吸血鬼要依靠阳光，而人体则可以通过呼吸法的控制来产生和阳光同等的波动，那种力量更能让人做到许多不可能的事情，在经过艰苦的修业之后，乔纳森和史贝利两人一起踏上了彻底消灭迪奥的道路。

冒险两个字的含义在《JOJO》中有着最好的体现，那是需要视死如归的觉悟、百折不挠的决心和背水一战的勇气，更需要永远可以信赖的同伴，得到某些的同时，失去的往往更多。在战斗中史贝利先乔纳森而去，临终前将最后的波纹传给了乔纳森，背负着无数人的意志，乔纳森和迪奥开始了战斗，最终将波纹送入了迪奥体内，看着不属于人类的怪物最终炸裂粉碎。

然而故事并没有就此落幕——就像美国大片里的异形总会留下一个尾巴——只剩头颅的迪奥依然存活着。1889年，乔纳森与青梅竹马的艾莉娜成婚。在乘船前往美国的途中，迪奥突然出现在船上，身负重伤的乔纳森在生命的最后一刻没有放弃，他再次阻止了迪奥的野心，火光中辉映着乔纳森那已失去生命的身躯，他和迪奥的头颅一起沉没在海中……

第一部作品的故事很简短，篇幅也只有5本左右，如果以今天的眼光来审视，里面有着太多地方可以挑剔，在画风方面荒木的笔法也未至大成，不过就在这段情节里，荒木已经把他想要构造的世界初步勾画出了一个轮廓，和后世漫画里面吸血鬼的俊男美女形象比起来，《JOJO》故事中的吸血鬼更多了几分真实色彩，战斗场面也有着夸张的力度。



■乔纳森与迪奥共同拉开了这段百年恩怨的历史序幕。

乔纳森·乔斯达，因为姓名的缩写是"乔乔（JOJO）"，从此JOJO便成了他的昵称，也是《JOJO》这部漫画的传统，每代主角的惯例。作为第一代的JOJO，乔纳森的性格其实很简单明了：拥有力量却懂得收敛，自尊而不狂妄，谦逊而不退缩，195cm的高大身躯成了之后JOJO家的遗传，也令每一代的JOJO多少第一眼看上去都会令人有些畏惧，但只要深入接触，就会明白乔纳森是何等的善良而宽容，就像他的父亲即使后来知道迪奥的父亲不过是个小偷也依然爱护迪奥一样。



迪奥·布朗度，这是一个在年少时期出场就以毫不掩饰的欲望和野心给读者留下深刻印象的角色。在他的人生信条中只有赤裸裸的掠夺，成为吸血鬼之后更是如此。当被问及杀过多少人时那一句"你记得自己吃过多少片面包吗"，将他异于人类的身分表现得淋漓尽致，也正因为如此，他才被视为黑暗中的帝王。迪奥和乔纳森就是如此迥异，作者无需多加笔墨就给出了善与恶的两极——"两个囚犯站在铁窗前向外眺望，一个看着泥土，一个仰望星辰"开头的这句话点明了他们二人的命运，一切都是自己选择的结果。

乔纳森埋葬迪奥后落下的眼泪，迪奥目睹乔纳森死亡的感慨，或多或少也许是出自真心，乔纳森死前说："我们可能曾经拥有一份奇妙的友情。"我相信这句话绝非虚假，比起《剑风传奇》的格里菲斯和津来说，迪奥和乔纳森多少也有着类似的经历，乔纳森的后代继承了那个荣耀的名字和人类的尊严，他们一代代都不曾屈服于命运，而迪奥也因此和《JOJO》的故事联系起来，他永远都是阳光照射下的影子。

1889年2月7日，乔纳森·乔斯达死亡，他短暂的一生不会在历史上留下痕迹，他曾经奋战过、保护过的一切也大多不为世人知晓，但他的子孙会记住，读者也会，他们不会等待太久，这部史诗只是刚刚翻开了第一页而已。

Part II 数万年的旅人

时光飞逝，当我们再度翻开泛黄的纸页时，发现早已是风云变幻，日历上写着1938年这个敏感的数字，一战洗礼后的欧洲元气尚未恢复，二战的阴云又笼罩在上空，大不列颠早已不再是世界的中心，它被迫让位于身为后起之秀的美利坚合众国，在繁华的纽约街头，我们的第二个主角大摇大摆地走了过来。


■乔瑟夫与西瑟的友情是最感人的篇章。

乔瑟夫·乔斯达，和他的祖父乔纳森相比，除了同样高大的身材之外好像没有任何相似之处，他的目标当然也不会是成为合格的英国绅士，那放荡不羁的言语和漫不经心的处事方式似乎都在表明他是个标准的美国小混混，只有在面对黑人少年朋友那一刻的宽容及随后爆发出的勇气才证明他身体里依然流淌着JOJO家的血液。

时光飞逝，当年的少女艾莉娜已经成为老妇人，当年的小偷斯彼特华坤已经成为大企业家，创办了在之后的故事中屡屡支援主角的SPW财团，经受不住衰老的恐惧和对长生不死的渴望，当年的波纹战士之一斯托里戈选择了成为吸血鬼，走上了迪奥的老路，乔瑟夫在关键时刻展示了继承祖父而来的资质，以波纹击败了斯托里戈，却得知了另一个惊人的消息，石鬼面的制造者即将苏醒。

柱之男，远古时代的强大生物，迪奥号称吸血鬼以人类为食，因此站在食物链顶端的他是生物的帝王，然而讽刺的是，吸血鬼也





样只是柱之男的食物而已。他们作为生物几乎无可匹敌，却同样畏惧阳光。为了克服阳光而成为终极生物，他们造出了石鬼面。如今他们即将从漫长的睡眠中苏醒，准备完成几万年的宿愿。

乔瑟夫理所当然地没有被吓倒，在墨西哥，他和第一位柱之男桑塔纳交手，最后在德国军官修特汉姆的帮助下击败了对方。随后，他得知了另外还存在着三位更加强大的柱之男：卡滋、艾斯迪斯和华姆，也结识了同是波纹战士的同伴西瑟·史贝利，他正是曾经帮助过乔纳森的史贝利的孙子。两代后人在命运的安排下再次并肩作战。

初次与三位柱之男的战斗以乔瑟夫一方惨败而告终，乔瑟夫只好随西瑟去接受西瑟的波纹导师莉莎莉莎的特训。而乔瑟夫所不知道的是，莉莎莉莎正是他失踪多年的母亲伊丽莎白。

最终的战斗拉开序幕，荒木对于笔下的人物从不吝啬笔墨，也狠心得几乎残忍，JOJO故事的历史几乎就是一部血泪的悲壮诗歌。西瑟拼尽生命的最后力量，将意志传达给了乔瑟夫，而华姆也在和乔瑟夫展开一场生死决战后不失尊严地随风逝去，只有永远冷静到近乎卑鄙的卡兹最终得到了他要的结果，透过艾哲红石折射的阳光，戴上石鬼面具的卡兹终于成为了终极生物，凌驾于一切之上的生命，连波纹也不能将其杀死。面对这无敌的怪物，乔瑟夫再一次作出了和祖先同样的抉择，驾驶着飞机将卡兹推落火山口，最终利用火山爆发的力量将卡兹推出地球，永远流浪在宇宙空间……

在读者感叹连续两部故事的结局都是主角逝去时，在葬礼上乔瑟夫又奇迹般地生还，这个吊儿郎当的家伙当然不会如此短命，因为他之后会横跨三部，成为最抢眼的JOJO之一。

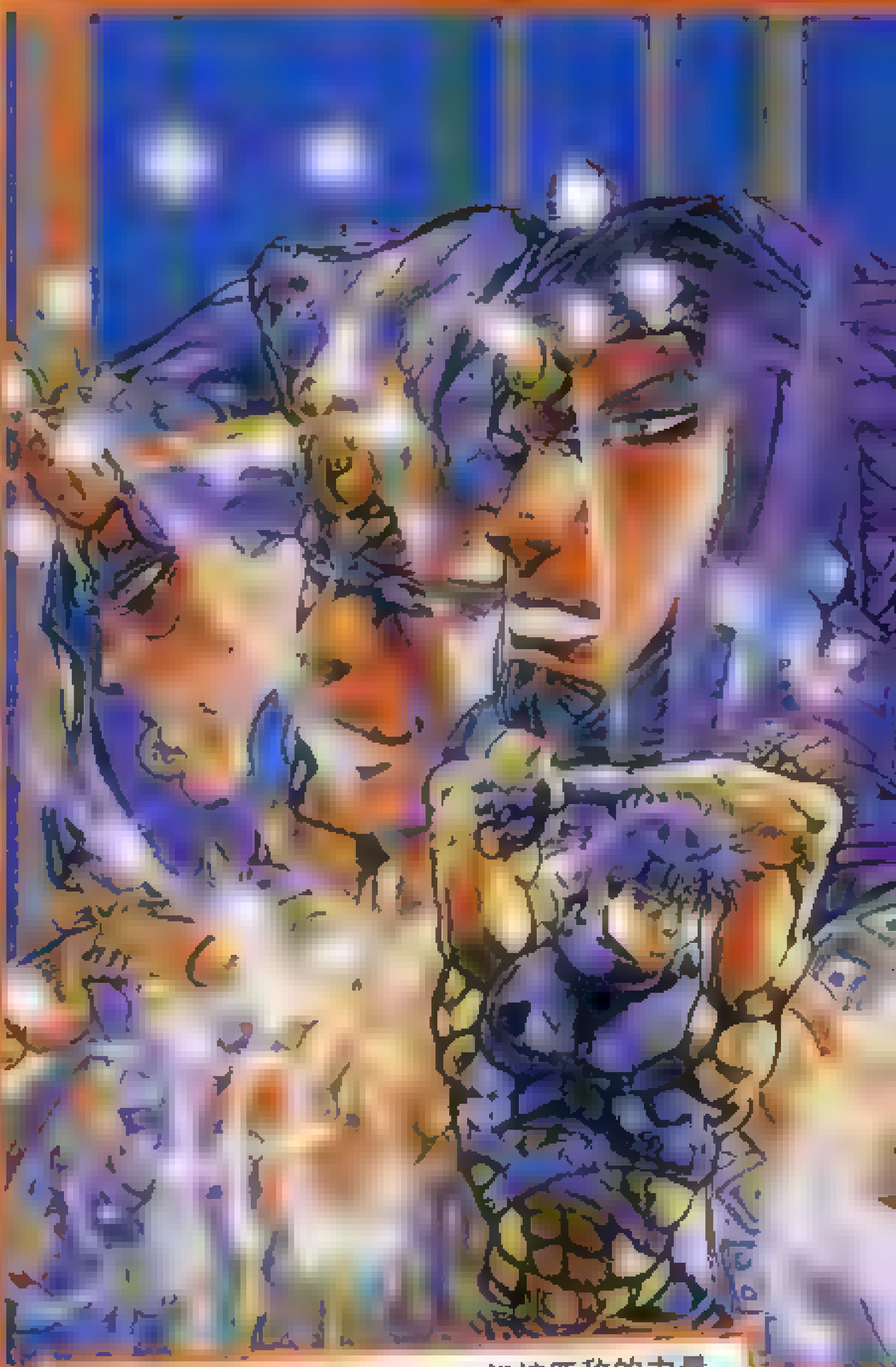
如果说第一部的时候荒木还有些放不开手脚，那么第二部的故事则已经没了这些顾忌，放胆去创作的荒木在同样只有不到十本的故事里就为读者勾画出了一幅壮丽的画卷，横跨几万年的太古生物最终以一个意外又合理的方式落幕。而乔瑟夫这个主角只怕是历代JOJO中最不严肃的一个，正是在当时这个多少有些反传统的主角开创了"《JOJO》系列"智慧作战的先河——斗智多过斗力，同样的波纹在他手里就变成了诡计的舞台，战斗的结果在开始之前就决定，他就像一个赌徒，不到最后绝不亮出自己的底牌，你永远猜不到他的下一步。这种风格后来也成为了"《JOJO》系列"最大的特色之一，获得了读者的承认。

然而出彩的角色又何止主角？修特汉姆，身为纳粹军人却有着同样身为人类的骄傲意志，荒木对原哲夫的膜拜让他塑造了这样一个形象；莉莎莉莎，荒木证明自己笔下的巾帼也可以不让须眉。还有永远不能忘记的西瑟和华姆——身为波纹战士的后裔，那个登场时一副花花公子派头的西瑟内心中却有着来自祖先的高贵与骄傲，他很少交朋友，一旦交到却付以真心，对乔瑟夫这个一同作战的同伴，他肯用生命为代价而守护。那种执着令柱之男也不得不为之动容，即使身为不同种族，对于某些理解依然是相同的，所以华姆没有阻止西瑟最后对乔瑟夫的波纹传达，与乔瑟夫这个对手展开了光明正大的一战，最终战败后也平静地接受了死亡这个结果。"我流浪了一万几千年，可能只是为了遇见你。"最后，是难以形容的卡兹，作为BOSS他的性格被刻画成了标准的反派，残忍而不择手段，难以想象这样的人会令骄傲的战士华姆屈从，只有通过回忆中的片断我们才能抓住某些思绪。虽然发明了石鬼面的他最终实现了成为终极生物的目标，但换来的却是永远作为寒冷宇宙间的一粒沙尘。

很讽刺，但也许这正是荒木想要告诉我们的某些东西。







■三位"柱之男"都拥有着足以与神匹敌的力量。



Part III 五十天环绕地球

世代更替，时间的跨度在《JOJO》中似乎总是那么突然，五十年的时间一晃而过。在大西洋上，某艘商船偶然打捞起了一个百年前沉没的箱子，于是，一切都被拉回了第一部的最后那一幕，也揭开了第三部暴风雨的到来。这次的舞台终于移回了日本，第三代的主角也换成了传统的日本学生——不良少年空条承太郎。他首次亮相便是在监狱中和他年事已高却依然矍铄的外公乔瑟夫相遇，从那一刻起，一种全新的冲击霎时袭来。

在第二部的波纹战斗令读者目不暇接之时，荒木不待我们的热情退却，便直接将他全部心血打造的"替身(STAND)"概念引入了第三部，尽管作为一个衔接，起初它以幽波纹的代名出现，但很快我们就能明白，这二者几乎没有联系。到底什么是替身呢？根据荒木飞吕彦的解释，他最初想象中的替身，是从日本传统的背后灵得到启发，把内心潜藏的感情与抽象的生命能量实体化之后，赋予可见的存在和能力，替身就像是影子或是幽灵，是人的一部分。

从此，被称为"替身四大定理"的规则也渐渐在荒木笔下形成：

1.(不论生死)替身必定有本体才会产生。

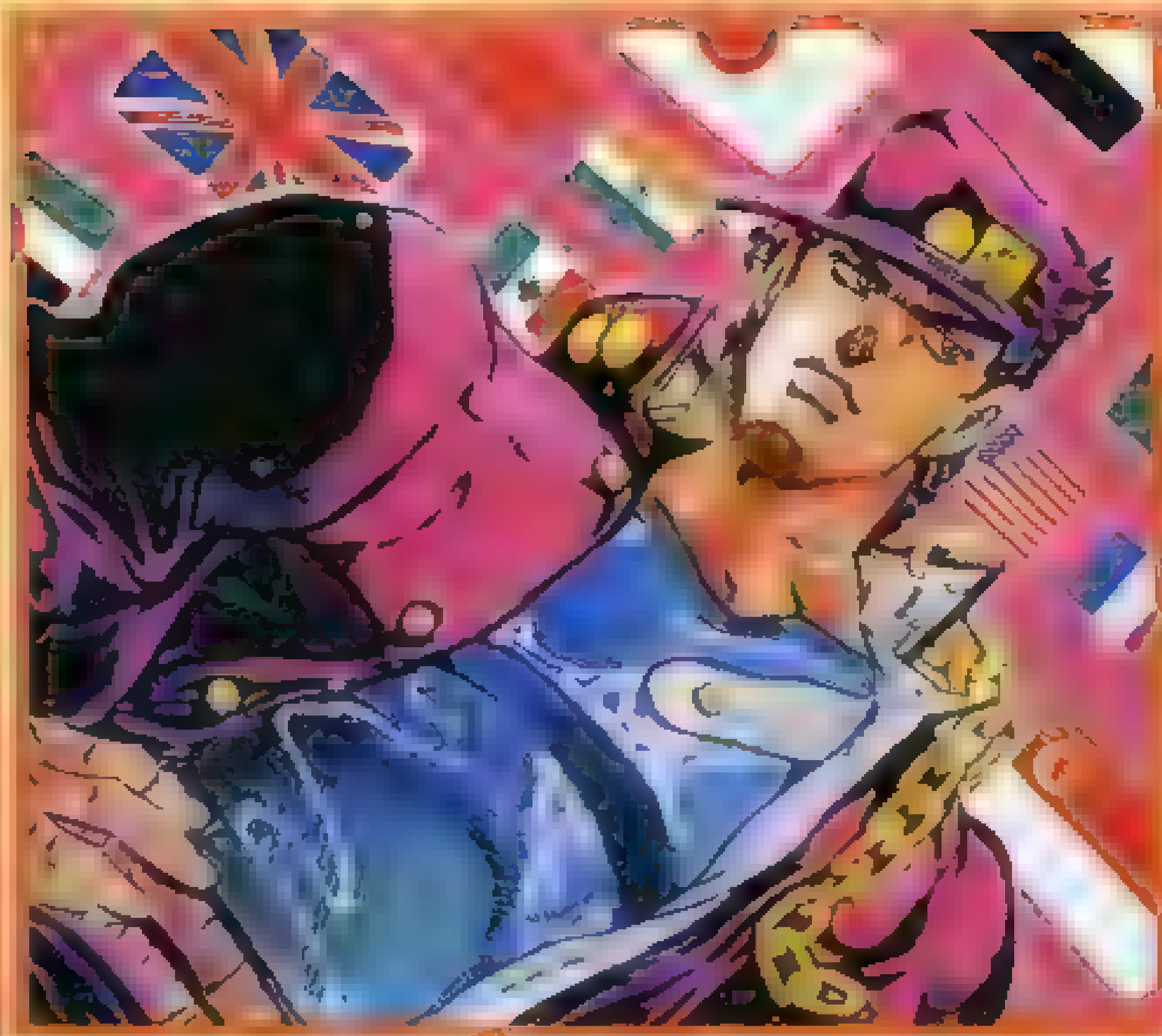
2.一个人只拥有一个替身。

3.替身的射程距离与其力量成反比(但替身造成的"效果"不受此限制)。

4.只有替身能接触到替身(与实际物质融合的替身例外)。

尽管多少都有些特例存在，但正是规则的引入完善了替身的概念，加上后来制定的六项替身基本能力(破坏力、速度、射程、持续力、动作精密度、成长性)，替身的世界变得愈加丰富多彩，更令荒木天马行空的想像力得到了全部发挥。他把对于服装的设计、色彩的运用、特殊能力的想像及由摇滚乐所引发而来的灵感全部赋予了替身当中，使得每一个替身都成为了一件艺术品，替







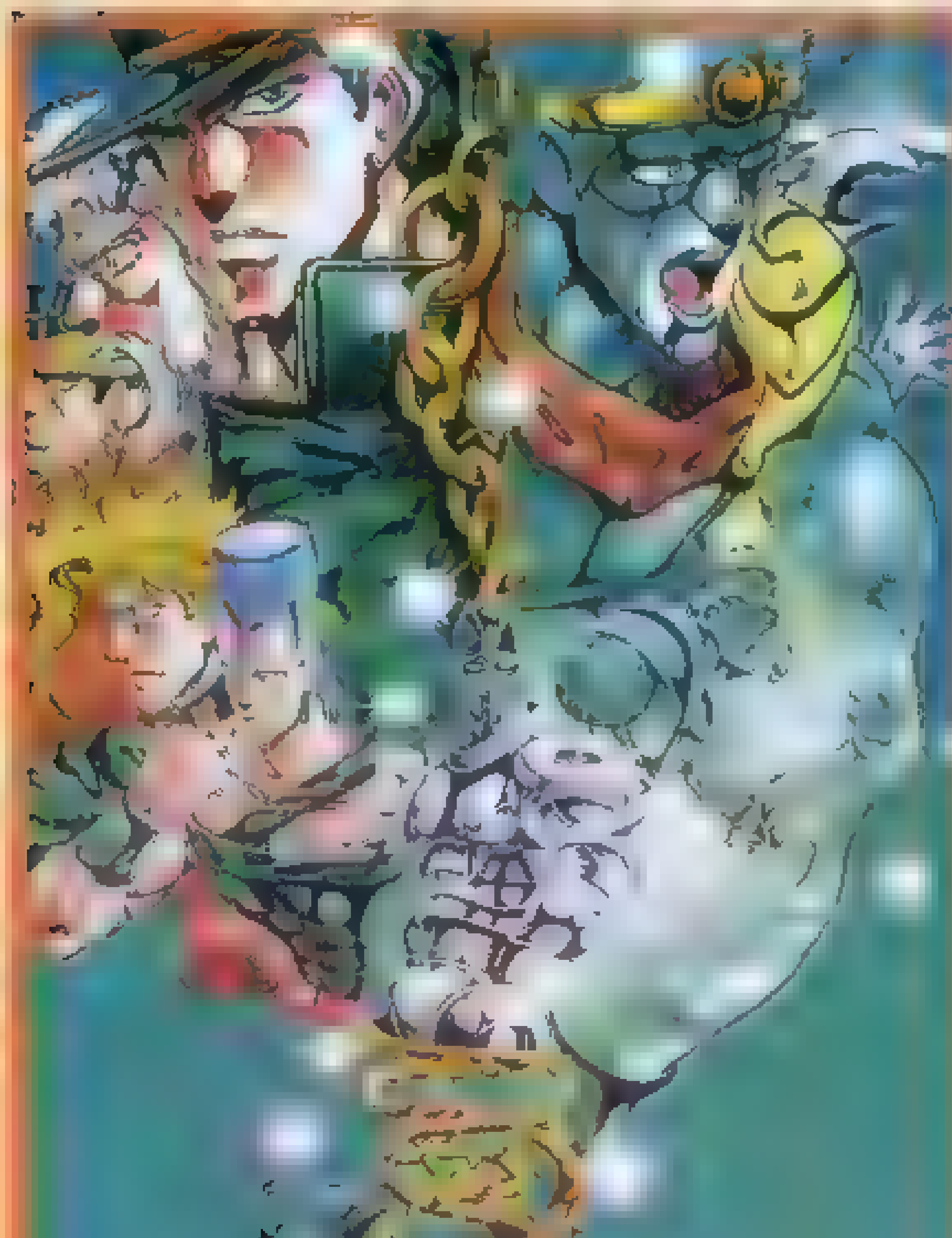
■众人从日本到埃及的冒险旅程与“黄道十二宫”颇为相似。

身之间的战斗不再是简单的力量互博，而是智慧的无上体现，如何利用自己的特殊能力压制对方并寻找出对方的弱点，最后在千钧一发之际反败为胜，是需要每个角色乃至每个读者都去思考的课题。

说够了赞美之词，回过头看看第三部的剧情，“冒险”两个字在这里得到了最佳的定义，一百年前和乔纳森同归于尽的迪奥依然生存，并夺取了乔纳森的身体而复活。由于他获得了替身能力，在JOJO家族的感应下，承太郎和乔瑟夫二人也拥有了替身，但是承太郎的母亲荷莉却因为无法驾驭这种力量而病倒，只有在50天之内赶到埃及打倒迪奥才能挽救。于是，像传统的RPG一样，讨伐魔王的勇者们集合起来准备开始环球旅行。

看一看这些名字：空条承太郎，第三代JOJO比起前两代更加年轻，但却拥有着与外表不相符的成熟，刚硬的拳头连殴伴随着“噢拉噢拉”已经成为JOJO的招牌动作之一，战斗中他永远都是身先士卒；乔瑟夫·乔斯达，年轻时就已经足智多谋的他获得新的替身力量之后更加强大，而且更加老奸巨滑，丰富的经验和睿智时常让我们忘记他的年纪；花京院典明，为了报答承太郎的舍命相救之恩而跟随他们踏上旅程，拥有替身的他在寂寞多时之后终于寻找到可以以死相托的朋友，为此甘心付出一切；波鲁那雷夫，第三部最大的笑点来源，很多时候充当活跃气氛角色的他内心里却始终热血沸腾；阿布德尔，冷静的魔术师，很多时候都在背后默默地支持着一行人；最后还有那条小狗，伊基，身为狗的它智慧却远远超过大多数人，虽然坚守着自己的处世哲学，但终于在最后还是拥有了牺牲的觉悟。

这一行无所畏惧的人在一起，他们一路上从香港到新加坡，从印度到沙特，以22张塔罗牌和埃及9大荣神为名，敌方的替身使者不断出现，每一场战斗都是一次推理，了解对方的替身能力，做出应战方法，难以想像荒木的脑海中哪里来的这许多念头，柏油，扣子，金币都可能成为扭转局势的法宝，飞机上，大海中，沙漠里甚至在诡异的梦中都有意想不到的袭击。强大的“太阳”替身其本体只是个不堪一击的胖子，而弱小的婴孩“死神”却几乎是无敌的强手，有完全依靠扑克牌赌局这样的心理大战，也有连被袭击者都未察觉就失败的可笑反派，一幕幕精彩得令人不忍释卷。



最终，主角一方走到了迪奥的城堡面前，但为此付出的代价是惨重的，分头行进的过程中，阿布德尔首先察觉到了危险，但他没有闪避而是舍身推开了波鲁那雷夫，连一句遗言都没有留下就那样消失，面对拥有吞噬空间能力的替身，波鲁那雷夫和伊基陷入苦战，尽管一度给与对手创伤，最后还是陷入了绝境，面对死亡，波鲁那雷夫已经准备平静地接受。然而，烟尘散去，露出的却是伊基最后的笑容，它用尽最后的替身力量，把波鲁那雷夫带出险境。

“伊基，你这笨狗，我一再告诉你，不要用替身……”

感受着生命的消逝，波鲁那雷夫看着沙粒滑落，泪流满面，因为同伴的拯救而生存，他终于明白伊基的骄傲之处。

太阳落下，夜晚是属于吸血鬼的时间，之前就拥有强大力量的迪奥获得替身后更是恐怖，而他的替身“世界”更是隐藏着某些未知的力量，面对着曾经令自己恐惧过的人，花京院典明决意拼死一战。

“人的一生中，能遇到多少个真心相知的朋友呢，小学时同学的毕业纪念册上有几十个人的签名吧，自己却没有，爸爸有妈妈，妈妈有爸爸，自己却没有，歌星影星的歌迷们有几万人吧，自己却没有。自己的一生中，是不可能遇到真正的朋友了，看不见‘绿色法皇’（花京院的替身）的人，是不可能和自己真正心意相通的。”

在遇到承太郎之后，花京院终于找到了战斗的理由，面对迪奥的“世界”，他绽放了最辉煌的一次闪光，只是，也是最后的一次，被“世界”压倒性的力量击败，花京院走到了生命的尽头。

“现在是5时15分，日本有时差，应该是半夜吧，爸爸妈妈在做什么呢？要你们担心了，对不起……”

然而，对同伴安危的关注这个时候胜过了思念之情，花京院终于在最后时刻揭开了“世界”未知能力的秘密，那就是“停止时间”！于是，他用最后的绿宝石水花，破坏了时钟：“这是我，最后的传言……乔瑟夫先生……请接受吧。”

花京院典明死亡，脸上带着一丝无悔的笑容，收到传言的乔瑟夫却也同样无能为力，只能把希望留给随后赶到的空条承太郎。

面对着同伴的相继逝去，没有产生丝毫动摇的承太郎正面迎上了迪奥，于是“白金之星”和“世界”这两个同样类型的替身展开了力量与智慧的互搏，当迪奥施展停止时间的能力企图一举获胜时才意外发现：承太郎同样也领悟了“停止时间”，在凝固的时空中，双方再度陷入僵局。

时间停止秒数的差异意味着能力的强弱，刚刚领悟能力的承太郎不得已示弱吸引迪奥近身，甚至不惜停止自己的心跳来瞒过对方，终于施展出反败为胜的一击将迪奥击伤，但迪奥随后靠吸乔



■强大且极具邪恶魅力的迪奥在这一作中险些抢走了主角的风头——虽然他的登场戏分不多，但却幕幕经典

瑟夫的血液复力量。在无可抑制的愤怒下，承太郎爆发出了强大的力量。

“外公，你要我冷静地取胜，但现在的情况却是……我愤怒得还不够！”

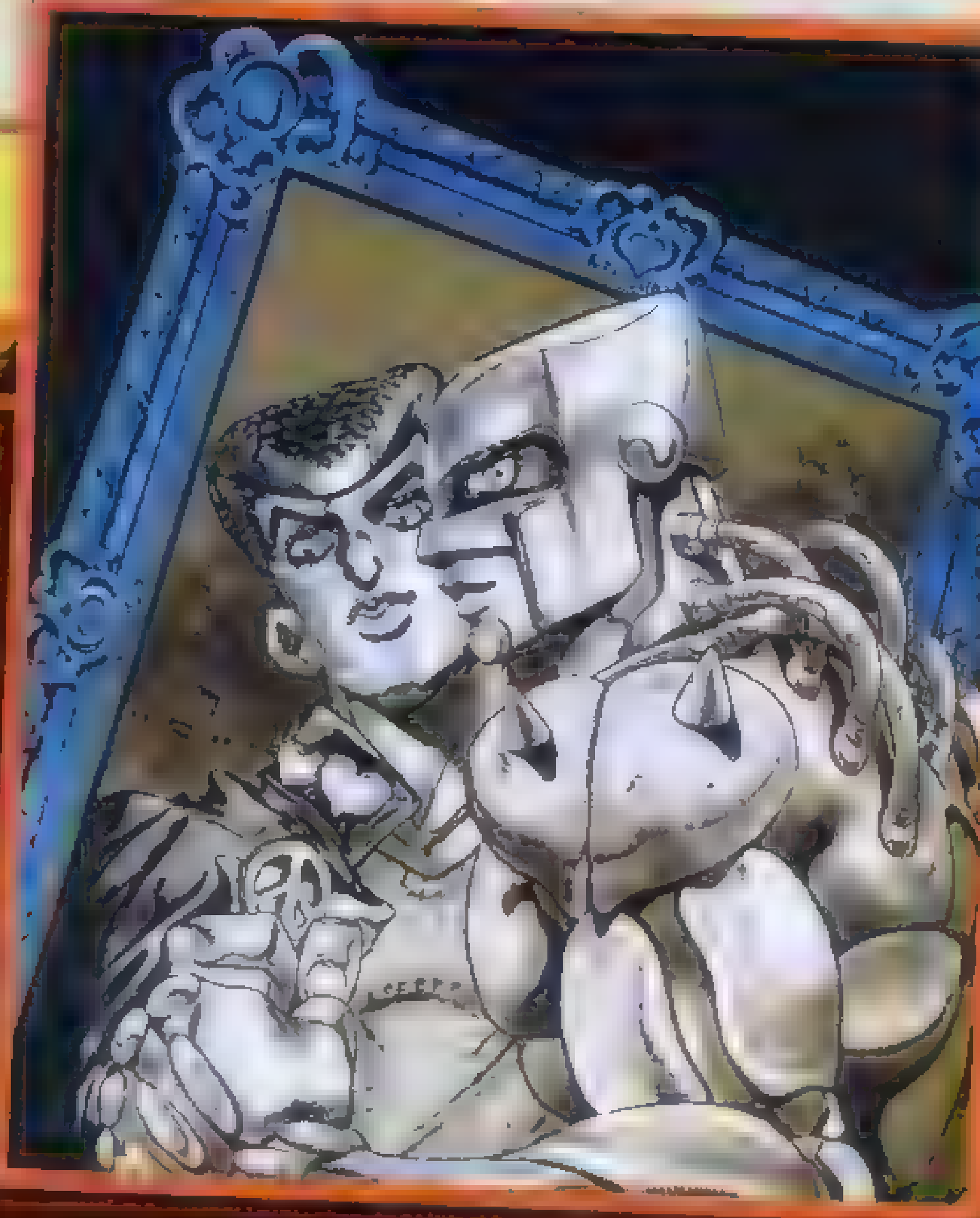
完全没有花巧的一拳，全部力量集中的一击，将迪奥完全打败，打裂，打得粉碎，百余年的不死生物也在此走到了尽头。

“迪奥，你失败的原因只有一个，很简单的一个……那就是你激怒了我。”

在埃及的晨曦中，迪奥化成了灰烬，承太郎、乔瑟夫和波鲁那雷夫三人并肩看着这一幕的同时，也在怀念那些逝去的同伴。

五十天的旅程结束了，“《JOJO》系列”中最荡气回肠的第三部至此划上了尾声，然而他们却没有想到，就在不遥远的未来，彼此会再度相逢。

Part IV 小镇的陌生人



迪奥的逝去似乎预示着一切的结束，但留下的则是替身这个不安的未知因素，替身使者为何而出现，仍然始终是一个谜。

十余年后，1999年，在日本某个乡下小镇杜王町，已经是海洋学教授的空条承太郎站在街头等候着另一位JOJO家族的继承人，第四部的主角东方仗助。

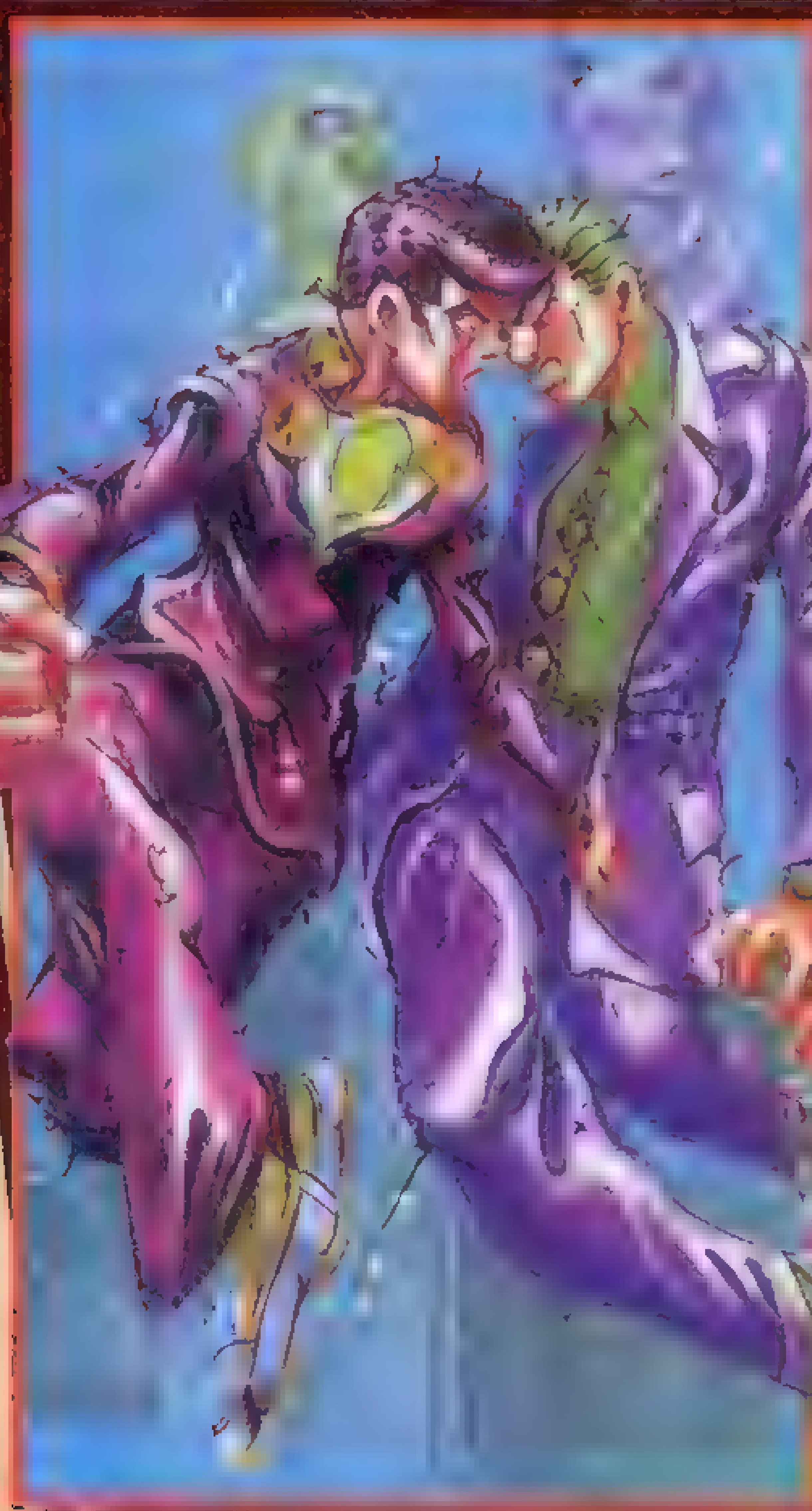
如果说第三部是《JOJO》乐章中的交响乐，那么第四部则是摇滚乐——甚至毫不夸张地说，荒木一定是将自己全部的心血投入到了第四部的创作中，这也令这一部分的故事成为最疯狂也最异类的存在，它是真真正正属于荒木自己的故事，是惟有这个天才才能演奏的舞曲。

老而不修的乔瑟夫因为外遇而有了私生子——这个名为东方仗助的少年因此在辈分上还高过承太郎，他和十余年前第三部中的承太郎年纪相仿，外表看上去却朴实许多，只是个老实木讷的高中生，然而，他的疯狂只有在自己发型被嘲讽的一刹那才会迸发出来，身为血统的继承者，他早早便拥有了替身“疯狂钻石”，其能力为可以将破坏的物体瞬间修复原状，也令“《JOJO》系列”的战斗第一次有了回复的概念。

杜王町是个不起眼的小镇，镇上的居民似乎都我行我素地过着平常的生活，对周围的事物漠不关心，但是这样一个小镇却拥有着众多潜藏着的替身使者，承太郎正是为调查此事而来，终于，他发现了一个秘密，那就是传说中的一种石制的“弓”和“箭”，被“箭”刺中的人会有一定机会成为替身使者，这也正是当年迪奥苏醒后由吸血鬼变为替身使者的原因之一。

第四部前半部分的故事是看似毫无逻辑而又杂乱的，荒木毫无顾忌地在这里发挥着自己的笔墨，把杜王町这狭小的市镇一点点勾画出来，替身使者在这里不再是战斗狂，他们很可能只是某个周围随处可见的人，其替身能力也只是为了满足自己生活的需求，学校里的不良少年，理发店的美容师，意大利餐厅的厨师——甚至下水道里的老鼠，五花八门的替身背后同样是各自选择的生存方式。

其实，杜王町这个小镇是以荒木的故乡为原形的，那些形形色色的镇民很多都是荒木曾经交往的人群，荒木甚至把自己的形象也投射到漫画当中去，这就是第四部中最为耀眼的角色之一——漫画家岸边露伴，那个性格多少有点癫狂，替身“天堂之门”的能力夸张到近乎不可思议的漫画家。（编注：这家伙其实就是一日版神笔马良……）

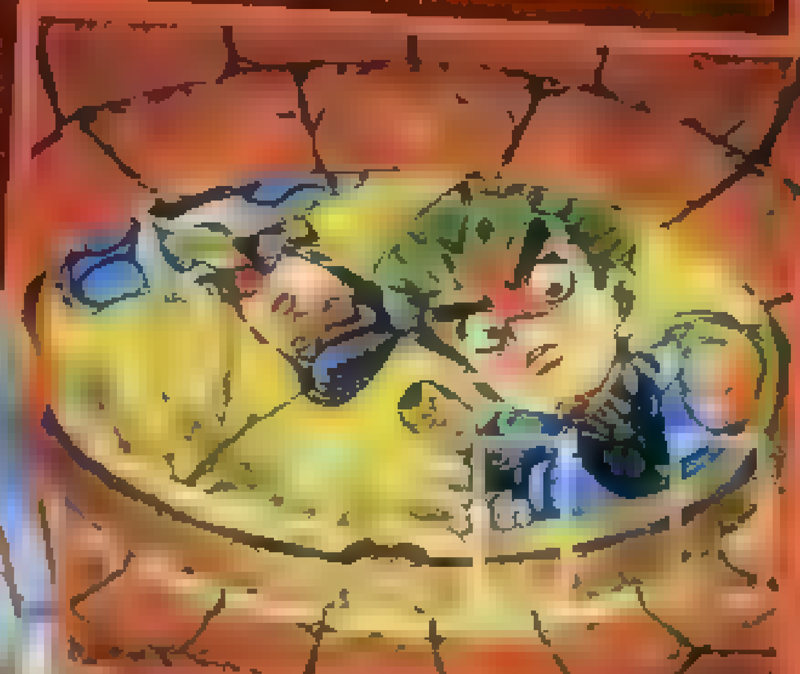


杜王町因为替身使者的出现而变得不寻常，但在表面平和的背后，没有多少人知道在镇上失踪的人，在收集漫画素材的调查中，岸边露伴渐渐发现了镇上某个替身使者的犯罪情况，这个神秘的替身使者几乎与所有的少女失踪案都有牵连——他就是第四部的反派BOSS，上班族吉良吉影。

故事的后半段随着吉良吉影的出场而一下子推至高潮，与传统的BOSS截然不同，吉良吉影和整个故事一样另类，他没有什么征服世界的野心，也没有宏伟的理想目标，他只是个间歇性杀人狂和恋手癖患者，潜伏在杜王町里静静地偶尔满足一下自己变态的爱好。

“不需要大喜大悲，我的理想就是不被人注意，风平浪静地过完一生……”能够说出这种话的反派BOSS可能在整个ACG界都属凤毛麟角，他从小就选择成为一名不起眼的角色，拥有才能却不愿意展露，替身能力也只是用来捕获猎物和消灭证据，只是他选择的生活方式终究不允许他这样潜伏，法律无法制裁替身的犯罪者，惟有替身使者才能对付这个杀人狂，但是，对于这种生活的执着反而令吉良吉影变得强大，凭借替身“皇后杀手”那足以制造完美破坏的能力，他一度在绝境中逃脱，被发现身分后便改头换面潜藏，最终在被逼至绝境时习得了接近完美的新能力，时间回溯，拥有这项能力的他，从此可以视人生为一卷录影带，只要他喜欢，随时都可以回到任意时间段从再来。







■特立独行的岸边露伴其实就是荒木在作品中的化身。

BDM-SMV
www.plumbook

然而，人类的精神永远都拥有对抗命运并将其战胜的本能——川尻早人，一个没有半点替身能力的普通小学生却因为守护家人的坚定信念而破解了皇后杀手的能力，东方仗助和吉良吉影终于展开了最后的较量——破坏对修复，如此相克的两种能力展开了殊死搏斗。在最后关头，终究是仗助站到了最后，而吉良却颇为讽刺地倒在了一辆运货卡车的轮胎下面。命运诞生了吉良吉影这个杀人狂，又在命运结束的时候带走了他。

在徐徐离开杜王町港口的轮船上，虽然已经老态龙钟却依然精神矍铄的乔瑟夫·乔斯达微笑地看着自己家族血统的下任继承者，他终于可以放心地离开这个城市，即使还会有替身使者出现，但他已经找到了能够守护和平的人，"这个城市的年轻人具有黄金精神，那是我们在远赴埃及的时候也曾看到过的，存在于正义光辉之中的黄金精神，只要有这一点，就大可放心了……"

就这样，在大多数人的眼中，1999年的夏天与往常毫无不同，一切就这样平常地过去，杜王町已开始从我们的视线中慢慢淡出，在地图上你找不到它的名字，它只存在于那转瞬即逝的霎那间。





Part V 沉睡的奴隶



2001年，进入21世纪的人们并没有像科幻电影中预言的那样飞向火星，替身使者们也并没有超越人类的限界，也许是因为荒木个人的偏好，《JOJO》第五部的冒险之旅把舞台移向了意大利——艺术和时装的国度，也是黑手党的国度。

与杜王町里那些甘于平淡的替身使者们不同，意大利的替身使者已经懂得怎样利用替身来满足自己的欲望，利用替身使者进行犯罪的黑手党组织"热情"迅速崛起，成为最有潜力的黑道组织，然而在一个少年眼中，这些黑道才是他眼中的希望之光。他的名字叫做乔尔诺·乔班纳，他的出现本身就是一个矛盾的存在，他的父亲正是多年前死去的迪奥，然而他的身体里面同样流动着乔纳森的血液，黄金精神在黑暗中闪光，他同样拥有着替身"黄金体验"——它拥有可以瞬间制造生命体的能力。

理想和现实的矛盾在意大利的社会里无处不在，为了改变黑手党，乔尔诺首先选择了加入，在那里他结识了同为替身使者的布差拉迪，随后认识了他的小队——艾班乔、米斯达、纳兰卓还有弗高，一群和他年龄相仿的少年，但却早早因为命运的选择而成为替身使者，走过各自不同的人生。

如果说第三部的灵感来自游戏，那么第五部的灵感则一定是来源于电影，熟悉"《教父》系列"的影迷不难在第五部中找到太多的相似和致敬，荒木不断吸收着各种娱乐素材而充实着自己以及笔下的角色，这令第五部的故事本身异常紧凑，如一部大片般起伏不定。JOJO一行人在共计短短的一周时间内就完成了他们的冒险，一场接一场的战斗简直令读者喘不过气来。

乔尔诺·乔班纳加入黑手党后，布差拉迪小队接到的第一个任务就是护送老板的私生女儿到达安全地点，而他们随即迎来了同为替身使者的暗杀队伍的追杀。荒木经过了前两部的考验之后，在第五部中对替身的战斗刻画已至炉火纯青的境界，没有任何多余的修饰，直接就是赤裸裸的对弈杀局，胜负等同生死，只看谁有抢先一步的决心和勇气。虽然JOJO一行人的处境异常艰难，但他们还是完成了任务，成功地把老板的女儿带到了老板面前——然而，老板的目的却是自己亲手杀死她，以抹掉惟一知晓他过去的人，在无可压抑的愤怒之下，布差拉迪选择了背叛。"不可原谅，老板……你再一次地背叛了我的心！"

老板——反派BOSS狄阿波罗的替身"绯红之王"其删除时间的能力(将射程范围内的一段时间完全抹消，但自己可以在抹消的时间内自由活动)几乎是不可战胜的。明明知道几乎没有胜算，艾班乔、米斯达与纳兰卓依然义无反顾地跟随着眼前的乔尔诺与布差拉迪二人，转瞬之间他们从追杀者变成了被追杀者，旅程变成了逃亡，但这又何曾不是冒险，一场对于尊严和灵魂的救赎。

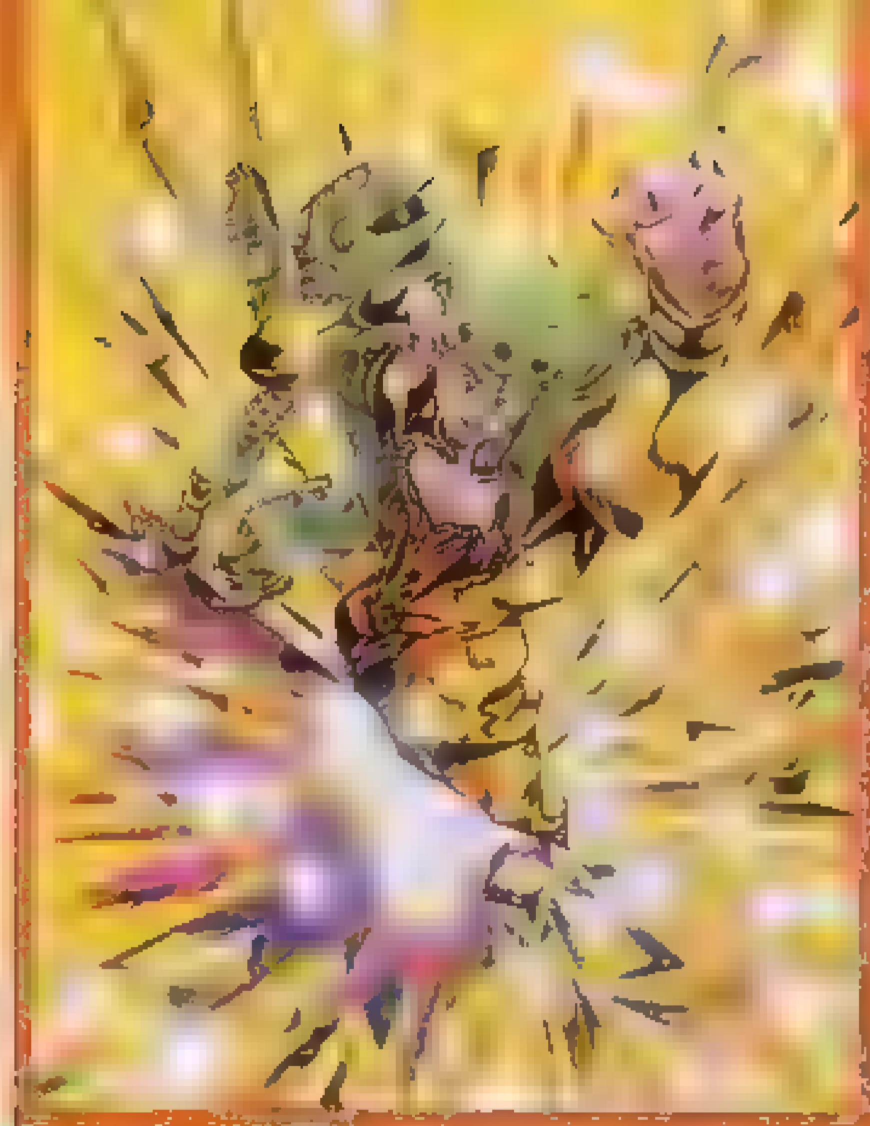


在看似走投无路之时，一封电子邮件为绝境中的他们带来了一线生机，里面揭示了一切的起源：很久很久以前，人们在南极发现了一块来自天外的陨石，它带有奇妙的病毒，会感染人类致死，但却偶尔会令少数人得到进化，变成拥有特殊能力的"替身使者"，这就是替身的起源。BOSS狄阿波罗年轻时在参加考古队时偶然获得了这个秘密，并用这块陨石制成了"弓"和"箭"，这也是引发前三部故事的根源。然而，箭的存在并不止于此，它还具有一个隐藏能力，那就是能令"替身使者"再次进化。





■荒木大师的想象力在后期未免有些过于鬼斧神工，譬如这狄阿波罗的"删除时间"能力就已经开始让人有些难以理解了……



当所有人到达了决战舞台罗马竞技场之时，最后的决斗也正式开始。大幕拉开，发来邮件的神秘人在轮椅上慢慢现身，原来是我们久违的波鲁那雷夫，在多年前结束埃及之旅后，他为了追查“箭”而来到了意大利，却在那里被狄阿波罗袭击，从此失去消息。在漫长的时间里，已经通体残废到异常衰弱的他一直在等待JOJO他们这样的人出现，在他最后微笑着倒下之时，脑中浮现的是那些久违的旅伴面孔。

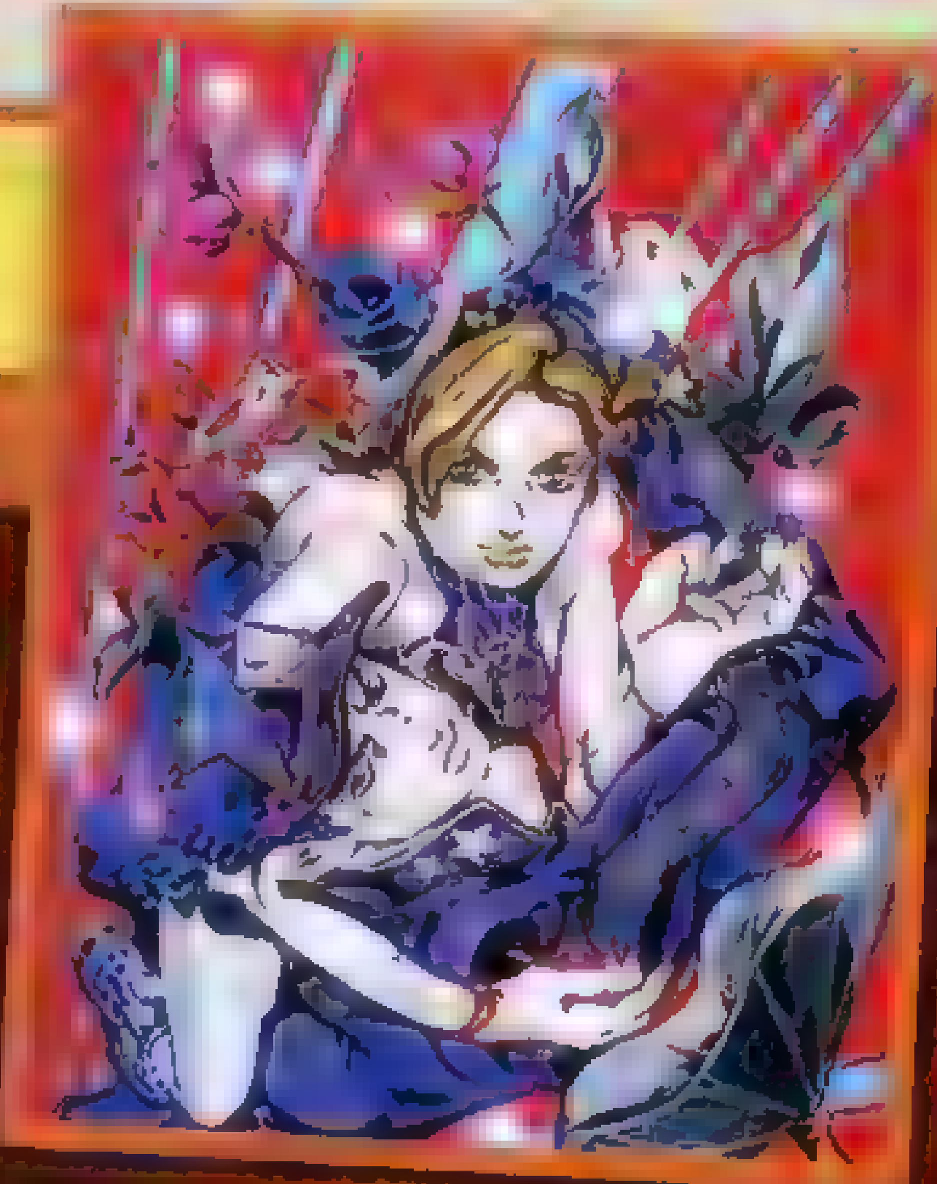
艾班乔与纳兰卓继承了《JOJO》悲壮的历史，一个个离我们而去，布差拉迪也终于走到了最后，在第五部的大多数时间里，他的存在比起乔尔诺来更为耀眼，生于黑暗却消逝于光明，在他升天的灵魂背后，我们看到了在圣地飞舞的天使，他完成了对自我的救赎。

“乔尔诺，我已经复活了，自从在故乡遇见你，背叛组织的那一刻起，我逐渐死去的心，就已经复活了……这大概就是人们所谓的幸福吧……不用放在心上，替我向大家问好，不用放在心上，我只是回到自己应该去的地方罢了……一切仅仅是恢复原状了……我们能够到达这里，就是获得了彻底的胜利，我们已经心满意足了……所谓的命运，不过是沉睡的奴隶，我们把它从沉睡中解救了出来，这就是真正的胜利。”

把“箭”握在手中，乔尔诺刺穿了自己的替身，获得进化后的“黄金体验·镇魂曲”拥有了无敌且无限的恐怖力量，将狄阿波罗打入了无休止的死亡循环。从此，乔尔诺登上的不仅是黑手党的教父宝座，也是替身使者的王者之座。在这个寓言般的尾声里，浪漫、忧郁而又哀伤的第五部离我们而去。



Part VI 来自命运的引力



随着岁月的不停变幻，《JOJO》的冒险故事在不知不觉中已经从遥远的历史走到了我们身前，2011年的未来，这时，曾经那个桀骜不驯的空条承太郎已经成家立业，还有了一个更加不知道天高地厚的女儿——在第六部揭幕时，“《JOJO》系列”迎来了第一位女性主角。

空条承太郎的女儿空条徐伦被诬陷以杀人罪入狱，在前往监狱的途中，她被“箭”的碎片引发了替身“自由之石”，无意中成为替身使者的她感受到了自身的能力，也开始了她那注定不平凡的一生。不久，她一贯冷漠待之的父亲空条承太郎前来探监，并向徐伦揭露了她被诬陷的真相。然而不久后蓄谋已久的幕后主谋普奇神父便运用替身“白色巨蛇”的能力夺走了承太郎的替身和所有记忆，直到此时空条徐伦才真正明白了承太郎做为父亲对她的至深至情的关爱，一瞬间的成长令黄金精神在少女身上成熟，她决心去面对自己的命运，开始了在监狱中艰苦而又漫长的斗争。



■虽然继承了乔乔家族一贯的“黄金精神”，但徐伦依然被普遍视为系列中存在感最薄弱的主角。

平心而论，第六部是让人最难以评价的，它有着许多让人无法解释的部分，经过二十年的辛勤耕耘后，荒木也终于露出了一丝疲惫——替身的能力从精神实体化的概念变得愈发夸张，越来越多失去平衡性的替身设定令战斗在许多时候未免缺乏说服力，像所有炒冷饭式漫画所做的一样，已经彻底消失的迪奥被挖出来榨干最后一丝利用价值，而且摇身一变从吸血鬼变成了哲学家，用满口看似深奥的理论影响着神父的思考方式，而且第一次出现了改造世界这样不切实际的念头。

在女子监狱这个舞台中，斗争的难度比起以往都更加艰巨，同时也注定了第六部的无力感。在“《JOJO》系列”的故事中，命运从来没有一次强大到让人不可抗拒，“你相信人和人之间是有引力的吗？”神父经常重复的这句话似乎预示着与徐伦偶然相遇的每一个人其实并不是偶然，为了复仇的爱尔麦斯，命运悲惨的天气预报，内心灰暗的阿纳苏，渴望生存的无名斗士……他们和徐伦相遇，却一个个在命运面前倒下，即使复出的承太郎也不再拥有第三部时的光辉，我们不禁要问，难道荒木也意识到了面对命运的无力么？

第六部的结局同样是难以评价的，获得最终替身能力“时间加速”的神父把整个故事推到了一个相似而又不同的平行空间，从此，命运在冒险旅程的最后回到了一个新的起点，对所有人复归一视同仁，但这却不是一个完美的圆，看着这些最熟悉的陌生人，一同随之走到现在的读者们蓦然发现自己已经无言以对。

一切早已过去。

后记

当《乔乔的奇妙冒险》迎来了平行世界的新生之后，荒木终于抛弃了这个名字，开始了名为《SteelBallRun》的新连载，同时也抛弃了一路走过来的《周刊少年JUMP》，移师到月刊杂志《ULTRAJUMP》上刊载。尽管打着《JOJO》第七部的名号，但我们知道有些东西已经不同了，虽然对于一部正在连载中的作品是无法定论的，但重要的是我们曾经感动过。

在游戏界内，《JOJO》的名字恐怕还不怎么为人所知，因为由《JOJO》改编来的游戏实在不多。让人印象较深的也就仅有Capcom曾在PS和DC上推出的以第三部为题材的格斗游戏《未来的遗产》，以及PS2上以第五部为蓝本的AVG《黄金之旋风》，这两款游戏对于原作的支持者来说一定不应该错过，因为其极为忠实的再现了原著的相关情节，想要完美100%获得隐藏要素就必须熟读原著中的每一个细节部分。

如果荒木不曾选择《JOJO》，他依然会依靠在短篇中体现出的才智成为漫画家的大师；如果您不曾选择《JOJO》，却毫无疑问地会失去很多感动。

倘若您对这部作品抱有兴趣的话，不妨先从近期的PS2新作《乔乔的奇妙冒险 幽灵之血》开始体验一番吧。相信这部由第一部作品原汁原味地制作而来的游戏会带给您一种别样的感动。



流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯



自从著名女诗人赵丽华的“口头诗”引起网络恶搞成风之后，“保卫诗歌”成了近期的一个流行主题。从表面上看，“人们从来都没有像现在这样兴高采烈地诋毁诗歌”（邹静语），而实际上呢？当诗歌慢慢演变为一种精英文化并日渐淡出大众视线的这二十年里，诗人们都做了些什么？所以，当“看风景的人在楼上看你”逐渐被“一壶漂泊，浪迹天涯难入喉”取代的时候，我们必须要承认——时代已经变了。

Email: pop@ucg.com.cn

栏目主持：D·S

解读流行.TXT 银河英雄传说（黎明篇/野望篇）

作者	田中芳树
插画	道原克巳
译者	蔡美娟



想必很多读者都已经阅读或者了解过《银英传》这部获得无数溢美之词的架空历史小说。有着“杀人王”之美称的田中芳树（指把作品中的人物写死），带给我们了一个浩瀚的银河舞台、一部壮丽的英雄史诗，一场对人性、政治的深度思考。而今，国内终于首次正式引进这部作品，相信这绝对是国内众多“银英迷”的一大福音。

内容简介： 原本银河宇宙三分天下的微妙关系，被帝国内崛起的天才战略家莱因哈特打破，率领三万艘舰队踏上征途的他，遇上了他毕生的夙敌——同盟军的杨威利，并展开了首次的智谋激斗……亚姆立札星域被同盟军的鲜血所染遍。不败的魔术师杨威利能否解决这一连串的危机……一场规模壮大的太空战记由此展开。

售价：24.8元

聆听流行.MP3 《将军令》——吴克群



2005年，吴克群《大顽家》专辑，以《大舌头》、《周星星》等个性歌曲让人耳目一新，接着《不屑纪念》更攻下KTV点唱冠军，让吴克群的人气与唱片销量在台湾及内地皆急速飙升。2006年的今天，“音乐大顽家”吴克群的新专辑《将军令》再次引发乐坛流行热潮。一贯求新求变的他这次不但晒得更黑、练得更Man，连头发都换了颜色。虽然首波主打《将军令》被人指责称带有周董“中国风”的影子，但玩世不恭的吴克群显然对此毫不介怀，从他在这张CD中的寄言我们便足以看出那特立独行的个性：“对，我谁都不是，我叫吴克群。我吉他弹得烂、钢琴还没学、乐理烂到爆……但那又怎样？我有一堆点子在脑子里，不唱出来，我真的受不了。每个人都在说做音乐、做音乐，要特别、要创新、要与众不同！但我只不过是想要把自己的心情记录下来，然后唱出来。”

售价：45元

推荐流行.RAR “手按键盘气自华”诗歌生成器



这个在网上流传的小程序会让你先设定自己的心情（譬如“惆怅”），继而郑重其事地让你选择“草根诗人、浪漫主义诗人、下半身诗人……”之类的派别，再依次序输入一系列名词、动词、形容词、副词，不过你也可以随意输入自己突然想到的词汇，譬如X360、MGS、月光、浪漫、Gouki之类，然后郑重其事地按下“吾诗已成”，一首高深莫测的诗歌便蹦出来了……现节选部分精华语句如下“我以一种X360的热情来/巩固一杯水的温暖 MGS的浪漫/必经的路旁/Gouki在月光后面凝视/一个男人的惆怅”。在此我不得不承认，这个诗歌生成器作出来的诗比某些诗人的诗更像诗……

有意者不妨去此地址体验“电子作诗”的快感：http://club.culture.163.com midfa

品味流行.MPG 《交响情人梦》



首播时间	10月16日
原作	二ノ宫知子
导演	武内英树
主演	野田惠、玉木宏、瑛太、竹中直人

一个是音乐大学的高才生，理想是成为指挥家，但实际却是一个不敢坐飞机不敢搭船只能困在岛国生活的钢琴学生；一个是不懂音乐、讨厌洗澡讨厌收拾，梦想是成为幼儿园老师，但所有乐曲只听一遍便能完整弹出来的天才少女。当这两个生活在不同世界的人忽然凑成对是什么样的情形？再加上舞台设定在盛产各种怪才的音乐大学，《交响情人梦》将为你演绎一段充满搞笑风格的青春音乐剧！本作根据二ノ宫知子的同名漫画所改编，在电影《Swing Girls》中有出色表演的野田惠将饰演女主角上野树里，神经质的男主角由玉木宏出演，而最近人气急升的演员瑛太则在本剧中扮演喜欢摇滚的小提琴家。

数码流行.PDF 诺基亚5500 Sport

“公孙策”的掌中宝——任泉专访



记者： 现在《数风流人物》的拍摄进度怎么样？

任泉： 很不错，昨天我还在我的博客上发了几张感觉不错的剧照。

记者： 你觉得哪一部戏的角色与你的本色比较接近？

任泉： 《危情24小时》里的那个警察我蛮喜欢的。但是有人在网上说我喜欢公孙策，其实说实话，那是个没有花很多功夫和精力的角色。

记者： 换手机多吗？

任泉： 我平时不换，有一次陆毅和何炯就挖苦我，就换个手机吧。最近换手机比较多，一年可能换个五六部吧。

记者： 手机看外观还是功能？

任泉： 外观和功能同等重要，因为每一个品牌的功能操作完全不一样。我每天用电话的频率太高了，所以一定要快速，发短信要非常熟练。



记者： 你在圈子里算换手机比较频繁的吗？

任泉： 我不多。何润多，每次见面时他都会有一款新手机，而且马上给你展示这款手机有什么特色。我觉得所有新款手机都应该找他代言，而且陆毅也是玩手机的老手，发短信基本上都不看，这样就发出去了，我问他对吗，他说基本都对的。我的手机结实最重要，我有一款折叠的手机，整个断了、崩开了，我当时是冲着那手机不错的外型去的，但是发现很不实用。这款诺基亚5500 Sport这方面就做得非常好，非常结实。

记者： 你的工作量很大，平时会不会注重体育锻炼？

任泉： 一定的。

记者： 这款诺基亚5500 Sport手机对你的运动有没有帮助？

任泉： 我觉得挺好，它的像素有200万，在拍摄现场没事时经常可以把拍照当做游戏。还有就是这款手机的防水防尘功能都不错，而且具有可以记录消耗多少卡路里的专业功能。此外，这款手机的外形很时尚，对比较喜欢运动和追求时尚动感的年青人比较合适。

欢迎访问诺基亚中国网站 Http://www.nokia.com.cn

胜负师：作为近期最受关注的热点新闻，CLOVER STUDIO的解散引发了自由谈的投稿高峰，于是乎四叶草"悼文"一篇接一篇地出现在信箱里，甚至连"四叶草饭"胜负师自己都有些跃跃欲试了。因此，本次自由谈就从中选择了两篇相关稿件，当然，这两篇文章的观点、文风差别还是比较大的，后一篇还花了较大篇幅评议PS3降价的消息，因此看起来并不会有重复的感觉。在这里我还是要提醒一下各位有意投稿的玩家，扎堆写同一题材的稿件和一些妈妈扎堆在明年生"金猪宝宝"一样并不可取，文章能突出自己的个性还是最为重要的，跟随热点的应景之作当然可以写，但这并不是自由谈主推的方向。还是那句老话，希望各位玩家多投不同风格的稿件，自由谈欢迎您的加入。

不幸的幸运草

CLOVER STUDIO

文 路人甲 美编 NINA

2004年4月21日，Capcom在东京湾举行大型发表会，宣布将于同年7月1日成立由Capcom本社100%出资的子公司"四叶草工作室"（Clover Studio），新会社将集结三上真司、神谷英树、稻叶敦志三位知名制作人。社长稻叶敦志在演讲时指出："成功的游戏不仅仅是1和0的机械组合，实际应该像栽培植物那样进行精心浇灌耕耘，这样才有可能创造出充满感情的作品。"

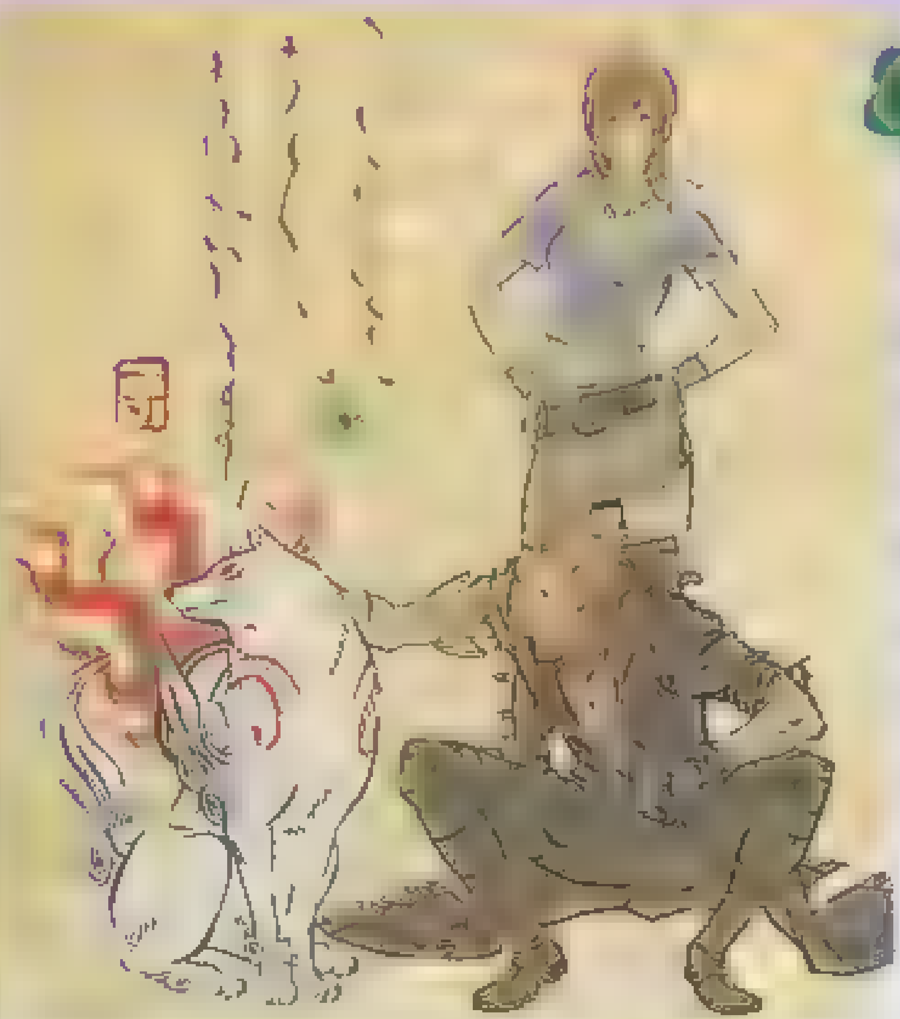
2006年10月12日，Capcom公司在当天召开的董事会中宣布，将解散四叶草工作室，预计这一决定会给Capcom公司造成近4亿日元的损失。

在为广大玩家创作了6款创意、游戏性俱佳的作品之后，四叶草在成立仅仅两年之后就很不幸地走到了生命的尽头，在扼腕感叹游戏业界从此将缺少一个充满巨大创造力的制作团体的同时，也不禁对残酷激烈的市场竞争感到些许无奈。顺潮者生，逆潮者死，四叶草不随波逐流，敢于开创的精神得到很多玩家的认可和尊敬，但它的桀骜不驯也为自己早早掘好了坟墓。在感慨世事无常的同时，也不禁让人陷入深深的思考：当今玩家的游戏需求到底是什么？四叶草的倒下除了市场竞争激烈、时运不济等客观因素之外，其本身是否也存在某些问题？业界这株并不幸运的幸运草的枯萎会造成什么影响？就让我们通过探究表象之下的东西，来表达对这个仅仅存活了两年的优秀工作室最诚挚的悼念吧。



1 缺乏知名品牌的支持

众所周知，在四叶草成立之初，Capcom就没有给予其任何本社游戏的品牌支持，这个初生的四叶草蓓仅有的只是初代《红侠乔伊》这个叫好不叫座的原创游戏，从某种意义上可以说是白手起家。而作为母社Capcom来说，成立四叶草的初衷也只是在调整社内组织结构的同时，将其作为开拓品牌线的试验场。一旦某个原创品牌成功即可以立即系列化，而即使失败也不会对自身造成重大影响。可以说在四叶草成立之初就存在很大的不稳定性。Capcom自以为做了一个高明的赌博，但从两年后的结局来看，这一着棋走的着实不太高明。Capcom公司负责人在面对国外游戏专门网站Next Generation对于解散子公司四叶草工作室一事的采访时提到，三上真司、稻叶敦志、神谷英树都已离开Capcom。当记者问及三人的具体情况时，Capcom方面只是说三上与其还有其他契约，而且用了"关于'《生化危机》系列'我们已经拥有众多的开发人员，对于'《生化》系列'的开发也已经储备了足够的知识"这样耐人寻味的言辞，其兔死狗烹、鸟尽弓藏的意图昭然若揭。对于稻叶敦志与神谷英树的去向，负责人只是说"他们已不是本社员工，因此无可奉告"。其中的世态炎凉实在令人慨然，而对于Capcom来说，损失4亿日元或许靠炒炒冷饭、搞搞独占闹剧就能够补回，但是对于制作人的流失，特别是这些制作人已经具有较高的品牌价值，其损失岂是简单的数字可以衡量的。同样是敢于创新的制作室，同样是具有深厚的制作实力，level-5自身原创的《暗云》、《暗黑编年史》等作品虽然也获得良好的口碑，但它能够声名鹊起，由一个小会社一跃成为业界明星，很大程度上都是得益于《勇者斗恶龙》这个金字招牌，其本身的运作也进入高盈利——大制作——高盈利的良性循环。反观四叶草，如果Capcom当初给予其哪怕是一个游戏品牌，助其站稳脚跟，恐怕它也不会落到如今这样凄凉的境地。



2 对于市场把握的失准

再来说说作品本身。纵观四叶草的5部作品（《红侠乔伊 乱斗嘉年华》暂不讨论），其共有的特点就是创意十足、风格独特、玩法新颖、画面绚丽，还有就是——难！不管是初代《红侠乔伊》的一个大关中途无法存档还是《神之手》变态的高难度，其作品总是让人产生"阳春白雪、曲高和寡"的感觉。可以想像，当一个对动作游戏不太精通的玩家玩《红侠乔伊》时饱受煎熬，在一次次的接关中被反复折磨，他很可能会遗憾地放下手柄说："这个游戏很棒，可是我无福消受。"或者在玩《神之手》时在第一关开始时就被夸张的高难度吓倒，以至于无法体会这款创意之作的乐趣。或许有人会问："《大神》这款水墨狗狗版《塞尔达》总不算难了吧？为何也落个叫好不叫座的下场？"没错，相对于其他作品来说《大神》的难度确实不高，其战斗之简单甚至可以称之"妇孺皆宜"，它的难在于其独创的精髓———画笔。因为传统的操作方式并不能很好地体现画笔这样的游戏方式，很多玩家在用PS2手柄操作画笔时往往会感觉手足无措（始终认为《大神》应该是ONLY FOR NDS的）。尽管在熟练之后玩家就能感受到这个系统的巨大乐趣，但这岂不是又回到了刚才的问题———如果一款游戏不能在一开始就吸引住玩家，那么即使它再优秀，也无法创造良好的销售业绩。如果游戏的难度仅仅是通过设置变态的敌人数据来体现也就罢了，大不了我们借助金手指来人为

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

调整难度，而四叶草的作品的难度却往往体现在系统和谜题设计缺乏人性化。初代《红侠乔伊》大关中间无法存档就是一例，而《神之手》这种操作复杂的游戏居然没有详细的教学系统也实在让人窝火。在《红侠乔伊2》中，玩家在游戏过程中想要退出重来的方法只有自杀。而且系统教学只在获得新能力时才会出现，之后玩家也无法选择，这对于初次接触这款游戏的玩家无疑会造成很大的不便。在我看来，一款叫好又叫座的游戏在难度设置上至少应该"上也上得，下也下得"，就好像《灵魂能力》，Light User既可以将手柄乱按一气图个爽快，Core User也能够深入进去，一帧一帧地研究攻击判定。而三上真司和稻叶敦志显然把作品当成了自己的专属品，在制作上过于自我化，忽略了对于市场需求的把握。毕竟游戏的本质是供人娱乐消遣的，过于核心向的游戏注定会被大众"敬而远之"，成为一小撮死忠的"小众文化"，叫好不叫座也是情理之中。

3 宣传策略的失误

俗话说"酒香不怕巷子深"，不过那已经是若干世纪以前的事了。在如今这样残酷的商品经济时代，没有好的市场宣传的商品即使再出色也往往会惨遭市场的抛弃，《ICO》就是很好的一个例子。转回来说四叶草，其作品《红侠乔伊2》的综合素质相当高，但首周销量不足5000份也的确令人汗颜。除去一贯的高难度以及市场排斥效应之外，其宣传的失误无疑是肇因之一。在2004年TGS上提供的《VJ2》试玩中，四叶草没有让玩家感觉到游戏的火爆爽快，反而用一个"老虎机"沉重打击了玩家的自信心。试想这些试玩过的玩家和媒体记者回去后会对周围的人怎么说？"《VJ2》很不错！确实不错！不过如果你没有受虐癖的话，我还是建议你选择《DOAX》，那样会让你玩的舒服点。"甚至是《大神》这样发售前业内外一致看好的准神作，从可掌握的信息来看，Capcom给予的宣传力度也达不到一线大作的水平，至于《神之手》、"《VJ》系列"的其他作品就更不必多说了。Capcom一方面想依靠四叶草打造新品牌，一方面又不愿或不能承担投资失败所带来的损失，比之这些叫好不叫座的游戏，它自然更愿意把钱花在《怪物猎人》、《洛克人EXE》这类已经在市场上获得成功的新一代品牌上面。从这一点我们也能够看出Capcom处境的窘迫。或许再多给四叶草一点时间，它就能孕育出既叫好又叫座的游戏。但沉重的债务已不允许Capcom再做任何冒险的举动。它早已不是当年那个意气风发的硬派大厂，在时代的洪流中它只能步步为营，稍有不慎便有倾覆的危险。

说到这里，笔者不由陷入沉思：如今的玩家到底需要什么样的游戏，或者说制作怎样的游戏才能满足玩家的需求。现在已不是上世纪90年代那个纯粹的游戏时代了，在游戏人群中所谓核心玩家的比例已大幅萎缩，而更多的是那些从PS时代开始接触游戏的新生代玩家，以及近两年由于NDS的热卖而迅速壮大的由工人、白领、家庭主妇甚至老年人等组成的"边缘游戏群体"。前者对于游戏的需求是"好看、够酷、够绚、不求多有内涵、但求玩得过瘾"，此外游戏是否有知名声优加盟等内容也是重要的参考标准；对于后者而言，"简单、方便、易学"则是他们的心理标杆。认识到这一点，那么火星语漫天飞的《大神》和难度超高的《红侠乔伊》、《神之手》销量不振也就不难理解了。作为一个从FC时代一路走来的老玩家，笔者并不赞同厂商一味迎合大众口味，但现实又要求我们不得不进行新的认识和思考。四叶草的倒下无疑是令人痛心疾首的，而更可怕的是，它的没落将会使业界更加确信一种共识：创新是非常危险的！各会社将会更加专注于对现有品牌的延续而会很少将资金和制作团队投入到前途叵测的原创作品，这对于整个产业的良性发展无疑是具有极大破坏性的。

在次世代来临，日本游戏业全面复苏的大环境下，四叶草的倒掉给一派大好景象投下了一团浓重的阴影，这也带给业界一个警示：游戏的创新要遵循一定的市场法则，脱离玩家需求的硬派另类之作往往只能获得一小部分受众的青睐而使得发展道路越走越窄，最终消亡，当年的SEGA就是很典型的例子。当一个会社连自身的基本生存都很难保证之时，它又拿什么资本去实现非凡的创意？而任天堂近年取得的一系列的成就却说明了在遵循大的市场法则下进行革新对于企业的良性发展具有多么重要的意义。

虽然代表幸运的四叶草不幸凋零了，但作为一个老玩家，笔者衷心希望"Creative lover"这种精神能够长盛不衰，那才是业界之幸，玩家之幸。

一半是火焰，一半是海水

一个男人一生要走多远的路，才能被称作为男子汉？一台新主机要经过多少次降价，才能真正让玩家感到满意？一个工作室要搞出多少百万销量的作品，才能不被残酷的市场逼上绝境？答案，我的朋友，在风中飘荡。

——改编自Bob Dylan经典作品《答案在风中飘荡》

文 小奥斯卡摔了个脆的



火焰篇 PS3，降价了

降价，降价，降价！PS3立功啦，PS3立功啦！不要给X360和Wii任何的机会！伟大的久多良木健，他继承了SCE帝国善于炒作的光荣传统，PS2、PS以及腹死胎中的SFC光碟机PSX在这一刻灵魂附体！PS3，他一个人捍卫了索尼帝国悠久的历史与传统，在这一刻，他不是一个人在战斗，他不是一个人！

倘若央视名嘴黄大爷也是一名狂热的索尼饭的话，那么在TGS 2006开幕的首日，当久多良木健宣布20G硬盘版PS3降价的那一刻，狂喜的他一定会再次忘情地吼叫。的确，正当广大的索尼饭们开始垂头丧气地认同了PS3那近乎是抢钱的价格，并已然作好准备在今年11月11日伸脖子挨宰的时候，久多良木大爷的一句话却让这个令人魂牵梦绕的黑美人刹那间暴降了一万日元，这不是天下掉下来的馅饼又能是什么？于是TGS新闻发布会现场一片掌声雷动，不在现场狂热的索尼饭们同样也按捺不住心中的喜悦，纷纷争相奔走相告，为SCE的这个义举而高唱颂歌。不过在狂喜的人群中，的确也有着异类的存在——我一个同为索尼饭的朋友在一得知此消息后，反应就相当淡然："依我看早就该降，连个震动手柄都没有，也好意思卖六万日元？"

真是一句话惊醒梦中人！千万不要忘记，我们虽然是狂热的玩家，但我们同时也是消费者，在市场上，扮演上帝角色的人是我们而并非是SCE。因而出于对自身利益的考虑，在欢喜之后，我们确实应当仔细思考一下，SCE这次的大降价究竟是出于何种原因。是欲擒故纵的定价策略？抑或是真的顶不住玩家压力而进行的妥协？这一点，恐怕也只有SCE自己知道了。

遥想四个月前的E3，尽管被配置降低、产量锐减等负面消息搞得焦头烂额，然而SCE却还是义无反顾地为20G与60G版本的PS3分别抛出了499和599美元这样两个骇人听闻的售价。而这种不着调的举动，也顿时引来了业界与玩



家们的一片哗然——要知道，与PS3相比配置并不是太占下风的X360售价可仅仅是299美元，你PS3有何德何能，上嘴唇一碰下嘴唇就敢开出这样的价格，想钱想疯了的话你还不如去抢银行呢。我们一帮玩家攒点钱买台游戏机容易吗？真就好意思向我们下黑手吗？

面对玩家们对PS3高昂售价的重重诘问，SCE首先抛出了机能至上论为他们的抢钱计划作出了辩解。据久多良木健大爷称，PS3的定价对于一台单纯的游戏机来说，可能确实是贵了一些，但PS3可不是仅仅只有一台单纯的游戏机那样简单，他的机能是如此强大，以至于其机能能够与一台超级计算机相媲美。为了强调这个理论久多良木健还一再强调道：任天堂称他们的游戏机为“玩具”，微软称之为“游戏机”，而我们则倾向于把我们的PS3叫做“超级计算机”。我靠，这句话实在是太搞笑了。甭管你把PS3叫成什么，它的本质不还是一台游戏机吗？就算它的性能能与一台超级计算机相近，但恐怕整个地球上也没有几个人会拿PS3去搞科学研究吧。是游戏机你好好当你的游戏机，如果非要刻意推出一堆故弄玄虚的概念来粉饰自己的话，那么你所能得到的也只能是玩家的反感而已。

机能至上论依然没能站住脚的情况下，SEC又把蓝光推出来当做挡箭牌。诚然，与售价动辄1000美元上下的蓝光播放器相比，PS3仅仅五六百美元的配置的确够得上是“价廉物美”，然而事实上真的是如此吗？通过浏览一些资料我们可以看到，在与HD-DVD所进行的新时代存储格式的斗争中，蓝光由于造价高昂的原因，实质上是处于弱势的。这样一来，SONY坚持要让PS3使用蓝光技术的用意便十分明显了——SONY实质是想利用PS家族广泛的用户基础来推广自己的蓝光技术，只要PS3普及了，那么蓝光作为一种标准存储格式，自然也就会得到广大消费者的认可。不得不说，这样的做法从营销手段的角度来讲的确十分高明。然而，将蓝光格式推广的成本全部转嫁到消费者（确切地说是玩家）头上，这样的做法是否合理，恐怕就值得进一步商榷了。

其实说到底，无论是鼓吹超强CELL芯片还是蓝光，抑或是那些被迫取消的硬件配置，这些恐怕都不能名正言顺地成为PS3卖至天价的替罪羊——试想一下，倘若SONY是这样一个根本就不具备任何成本控制思想的企业的话，那么它到现在可能还仅仅是一个默默无闻的小加工厂罢了。因而，就连去年上任的SONY集团CEO霍华德·斯特林格都坦然承认，PS3的高定价政策实质上是一种赌博行为，但是霍总同时也认为，PS3完全有能力在这次赌博中获取利益。

从霍总的话中我们不难看出，PS3之所以能够定出如此高昂的价格，只不过是SONY一贯善用的“撇脂定价”策略的一次较为极端的运用罢了。这个所谓的“撇脂定价”，就是指一个新产品上市之初，企业故意将其价格定得较高，并藉此能够在短期内获取厚利，并尽快收回投资的策略。这一策略就像从牛奶中撇取其中所含的奶油一样，取其精华，因而称为“撇脂定价”。总体来说，对于全新产品、市场反应热烈的产品、未来市场形势难以测定的产品等，可以采用撇脂定价策略。

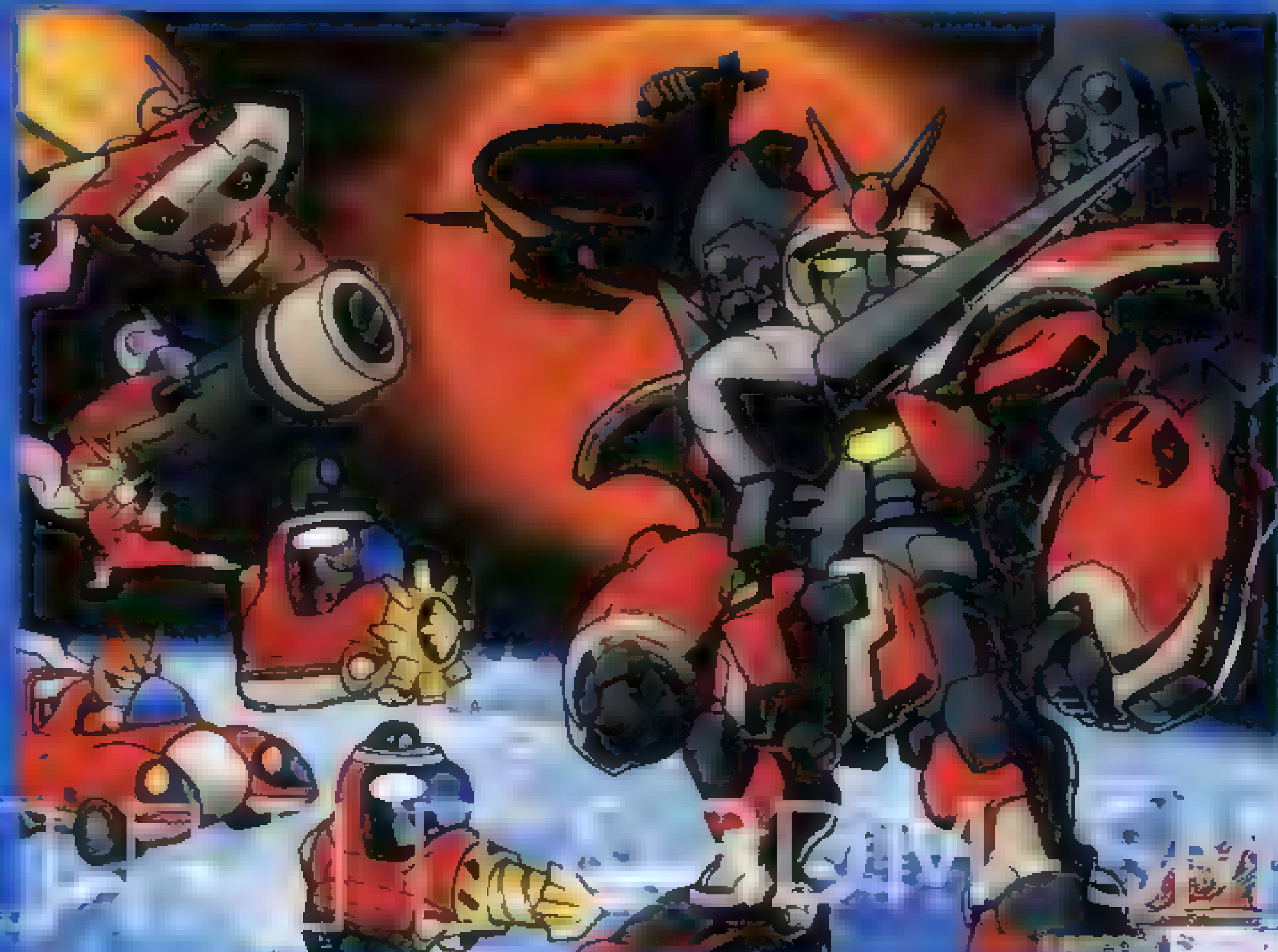
对于PS3来说，由于发售时间落后了X360达一年之久，再加上出货量不足等负面消息的影响，因而SONY若想迅速回笼开发资金的话，那么利用撇脂定价法让PS3大打高价牌便是一个相当合理的策略。除此之外，天价的PS3也可以有效地解决主机出货量不足与玩家需求量过大这两者之间的矛盾——过高的价格只会吸引那些最为狂热的索尼饭，而那些预算不足的玩家自然会采取观望态度，而不会在发售初期购买。除此之外，当制造商的产量大幅度提升之后，SCE还可以拥有较大的调价空间，这样一来，PS3便能够通过逐步降价来保持自身的竞争力，从而逐步提高自己在市场上的占有率。

然而，无论SCE究竟是抱着怎样的想法来为PS3定价的，但是有一点我们却始终可以肯定——消费者中永远都存在非理性的，这个世界上最不缺的就是疯狂的购买者。前两天突然在某网站上看到如下的一条消息：如果狂热的索尼饭担心在PS3上市第一时间里不能抢到一台的话，那么别担心，只要你肯掏出1200美元，你便可以在某著名的在线交易网站上预定到一台。据说，这个活动进行得甚是火爆，以至一些大经销商手中的预购名额仅仅在几分钟之内便一抢而空。

一声叹息，努力工作、好好挣钱吧，同志们。将来咱要是有了钱，等PS4首发的时候，甭管它定价多贵，咱一口气买他两台，玩一台扔一台，怎一个爽字了得。

海水篇　四叶草，再见了

[illegible]



1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



北京2008年奥运会巧克力独家供应商



本期特别放送 40名 士力架®
（12条/人）

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

11AB的《神之手》主题封面评价如何？

郑州 郑达：选择《神之手》的主题也算是照应了本期封面上的"重拳出击"主题内容，甚妙。然图片本身则有些问题：首先是"成分残缺"，人脸和右手都只有一半，没什么视觉上的享受；再则是魄力不足，既然是重拳出击，重点自然在"重"字上，可惜封面平平，丝毫没有什么"震撼"的感觉。

广西 李学之：把《神之手》的宣传画作为封面，初感觉确实不错，只是慢慢觉得这画"纵看不是，横看不爽"，感觉十分郁闷；二来就是封面的醒目标题少了点，略显寒酸。

浙江 马龙浩：一开始吓了一跳，以为买错了杂志，不过仔细一看的确很符合本期合刊主题，赞！

广西 刘婷婷：没见过横着看的，有些许的新鲜感，但背景过于单调，人物不怎么好看，蛮失败。色彩不鲜艳，不能让人在书摊眼前一亮，也没有一眼认出来。

> **编** 合刊封面为了响应"重拳出击"而选用了《神之手》作为主题，但收到的意见可说是贬多于褒。除了对于封面色调暗淡、不够醒目提出许多意见之外，读者们还对没有很好地照应TGS的主题发表了看法，大多数读者仍然很认可合刊时采用以小编形象作为原创封面的做法，觉得这样比较亲切，能够给人一种特别的感觉。另外则是由于选图的缘故，为数不少的读者没有认出来合刊封面究竟是什么，有认为是拳击、时尚杂志的，也有把《神之手》认作《铁拳》的……

11AB之TGS相关内容读者反馈

江苏 吴坤：超大篇幅的介绍，海量文字加上丰富的配图让人看得很过瘾。且每个栏目都分类得很清晰，让人对内容分配一目了然。不得不赞叹，经过多次合刊的磨练之后，小编们对做合刊越来越有心得了。

吉林 林青雨：基本将TGS这一游戏盛会的盛况再现到我们面前，并且在内容的排布上也令人感到非常舒服，特别值得一提的是"TGS游记"让读者从另一个角度了解了TGS。

哈尔滨 孙韬：UCG无论在E3还是TGS的报道上都已经完全形成了一个固定的套路，虽然不能说不精彩，但每次都是一样的架构，只是内容不同而已。不过可以肯定的是，每次对于游戏展的报道都在进步——无论是文字上的还是内容上的，只是希望以后的此类报道能够稍微作出变化。

> **编** 合刊的TGS特别报道收到了大量读者的支持与鼓励，其板块划分、栏目规划以及内容分配均大受好评，让小编们感到自己的辛勤工作十分有价值。虽然这次的TGS报道总体来说是成功的，但同时也让人感觉到这么多年以来，UCG对于TGS的报道已经渐渐走上了一个模式化的道路，模式固然是一种经验的积累与结晶，不过我们也要开始试着为了带给读者更多新意与期望而尝试各种变化，争取将更好的内容奉献给读者。

11AB的特企与特稿反响怎样？

北京 陈嘉扬：作为TGS合刊的衬托，我认为特企《东瀛攻略》非常好，将游戏与现实世界连在一起，让人感觉游戏中的事情好像真正发生过。

安徽 刘一秋：《东瀛攻略》全面而系统地概括了日本几个主要地区的风土人情，并能将其和日本历史以及动漫游戏联系起来，读起来趣味十足。

上海 林竟：终于等到"军械巡礼"的续集了！这次比看手枪爽多了，极其详细的背景介绍和知名游戏点评都非常详尽。但是正因为介绍得太过详细，使其与游戏直接相关的东西很少。

> **编** 合刊中两篇特企的反馈评价还是让人满意的，这两篇特企都有一个共同的主题，就是"游戏与现实生活"的融合和交汇。《东瀛攻略》将游戏、动漫、现实、地理结合在一起，从另一个和大家固有印象完全不同的方面介绍了日本，与合刊的主题以及小编游记互为补充，相互配合，使整个东瀛之旅更为完整，但由于篇幅的缘故，许多部分只能轻轻一笔带过而无法深入探讨则是一个遗憾。《硝烟中的死神之镰》是枪械迷和军事迷期待很久的系列了，这次趁着合刊的机会为大家继续献上，而且在今后的类似题材中我们也会注意专业性与娱乐性的结合。

11AB的攻略与研究获得怎样的评价？

广东 姚伟成：《神之手》攻略对系统的介绍十分到位，流程攻略的实用性也很高；《混沌之战》的"系统详解"未免言过其实，很多内容都只说到作用，但关键大家想知道的是如何运用和一些细节问题；《大众网球》应多写一些技巧性的东西；对于《浪客剑心》这种FANS向的攻略，我认为流程可以完全不写，支线和隐藏要素还可以考虑。

南宁 谢奕春：《神之手》的攻略写得非常详细，表格与文字搭配也很清楚，不过图片太多了，没多大作用；《女神侧身像2》的研究也很完整，但表格太多太繁琐，有些地方很难清楚地理解。

广西 陈安：《神之手》攻略内容详尽，图文配置合理。只是作为一款超搞笑的ACT，《神之手》的攻略语言应更生动风趣一些，这样才能完美地与游戏结合。

> **编** 虽然是在TGS这样一个备受关注的盛典召开期间，本期的攻略也没有缩水和偷懒，大篇幅的《神之手》攻略以其详细的系统解说、流程攻略以及重难点透析获得了最具实用性的评价；《混沌之战》的攻略评价稍有争议，主要意见集中于系统方面的解说不够详细，有部分读者直到通关都对这个游戏系统不怎么理解；而《大众网球》和《浪客剑心》则由于游戏题材缘故，受到的关注较少。

11AB的TGS特别DVD调查报告

云南 王潇：看完DVD后，觉得把展台里的内容专门拿出来做一个单元比这种把展台内容放在游记之中的方式更好，为了看一个展台还要去找，一个字，累。

安徽 耿燕：DVD就是强，既清楚，容量又大，TGS更是强，人山人海！拜托各位大哥大姐，下次去能不能把我装箱子里运过去？好想亲眼见见TGS呀！

北京 于杰：感觉如同身在现场，最后的"玩家访问"很有意思，小编们很有记者的味道，如果再专业一点就更好了。印象最深的就属沿途的风光景色了，虽然本次的重点不在这方面，但却可以证明众编的良苦用心，在TGS报道之余给读者们呈现出异国的另一面。

青海 谢超：本期特别DVD的内容相当精彩，不但有小编们在日本采集的民风民俗，还带领我们领略了那传说中的天堂——秋叶原。在TGS展中，多边形的现场报道也是有条不紊，突出重点，让人充分领略了TGS各展台的风采。

> **编** 关于这次的TGS特别DVD，很多读者来信表示小编们的报道比以前更加专业了，对于展台的报道很有条理，让无法亲身前去TGS的读者也可以体会到这个游戏盛典的隆重与盛大。此外，对于ACG天堂的异国风情相信很多游戏迷都早已十分好奇，因此小编们特地拍摄了不少东瀛风采奉献给大家，与TGS展的现场报道一样，这轻松的花絮部分也受到了众多好评与关注。至于游记和展台的内容整合则一直是我们在不断尝试调整的部分，由于上届的TGS我们采取了两者分开的做法，所以本届便按照日期来划分段落，这些都是为了在给读者以新鲜感的同时找出最适合的形式进行报道。

本期问题

1. 本期封面您觉得如何？
2. 您喜欢本期的特企与特稿吗？
3. 对于本期的攻略与研究您有何感想？
4. 谈谈关于迷你DVD的观后感吧
5. 今年内（至春节前）您有购入次世代主机的计划吗？如果有的话，会是哪一台呢？

本期获奖名单将在157期公布

11AB 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶ 深圳市盐田区 马莎菲

玉林	陈安	北京	贺茗	通化	林青雨	哈尔滨	孙韬	通化	许子耀
广州	丁一凡	武汉	曹聪	宣城	刘一秋	天津	王宁叙	汕头	姚伟成
柳州	范敏	泸州	黄宇	成都	罗[illegible]	[illegible]	吴坤	上海	[illegible]
西安	冯[illegible]	上海	江[illegible]	[illegible]	王潇	[illegible]	尚山	北京	于[illegible]
南昌	高天[illegible]	[illegible]	李嘉天	上海	潘[illegible]平	西宁	谢超	兴城	张宇
杭州	葛[illegible]	保定	李[illegible]	北京	[illegible]昕	北京	谢小曦	上海	赵斌
郑州	郭娇婕	武汉	李竞	吴江	盛腾飞	南宁	谢奕春	北京	赵宇
汕头	何裕贤	上海	林竟	邹城	孙磊	南京	徐鹏龙	郑州	郑达

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中…
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

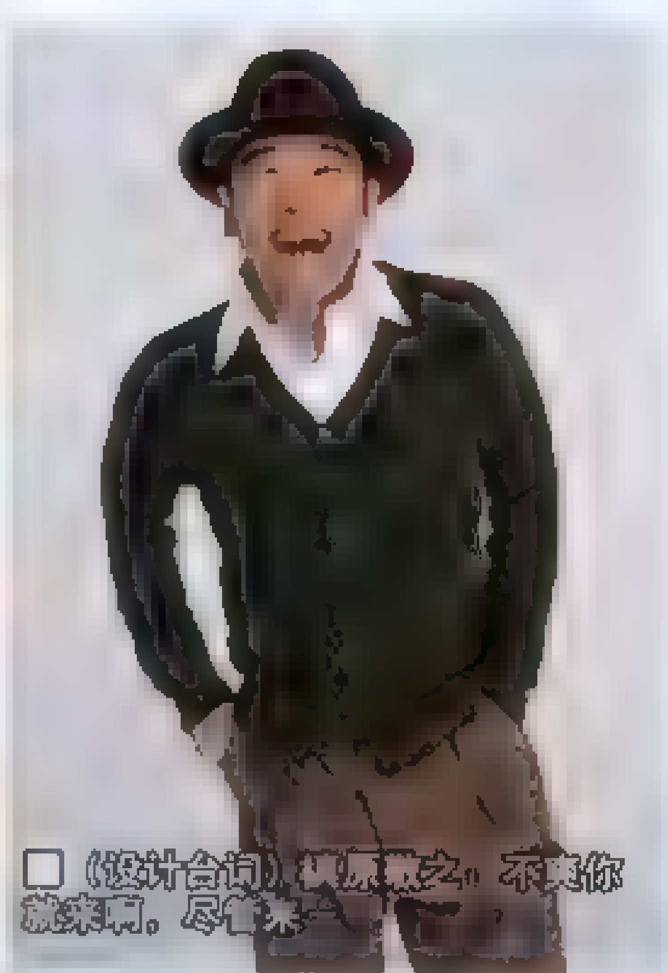
上期才说到10月的来临，等这期杂志到达读者老爷们手里的时候，就已然是11月初了。按照编辑部所在城市的气候，11月应该是一年中最让我舒服的月份，因为非要等到那个时候，这里才会真正有秋天的感觉。

上次的担忧果然应验了！自前段时间被迫(姑且说是被迫吧＝＝)看了不下10部动画的前一两集后，原本想着要追这一部那一部的劲头便在之后被其他更重要的事情淹没了……记得当时还被不下1个人赤裸裸地投来羡慕与嫉妒的眼神：工作时间居然看动画！(老大，我这正是为了工作好不好……)

动漫情报站 A.C. EXPRESS

新闻 NEWS 《银河铁道999》抄袭风波！松本零士VS原敬之 PICK UP


（设计台词）松本零士：反正我就是不爽！


（设计台词）槙原敬之：不爽你就来啊，尽管来

漫画家竟然会跟流行歌手卯上？这是怎么一回事呢？于19日发售的《女性7》杂志报道，松本零士以代表作《银河铁道999》中的台词被槙原敬之抄袭为由向其提出抗议，称对方盗用了自己创作的文字，却无论如何都不肯道歉。据说松本零士在接受采访时情绪激动，近乎怒不可遏，而槙原敬之也没给好脸色，表示很反感他用抄袭这个词，即使闹上法庭也无所谓。双方互不相让，随时可能对簿公堂。

事情源于槙原为歌唱组合CHEMISTRY创作的新曲《约定的场所》中的一句歌词“梦想不会背叛时间，时间也决不会背叛梦想”，《银》第21卷中则有一句“时间不会背叛梦想，梦想也不能背叛时间”的台词，两者看上去句子结构相近，只是关键词换了个次序。而松本在看到歌词后大为光火，表示该台词为漫画的主题，已成为自己的象征性语句，FANS都非常熟悉，因此对槙原的抄袭感到相当不满。

松本称曾与槙原两次通电话，对方态度暧昧不清，一开始说不知道，后来又说像在哪里听过，所以就填到自己的歌里面了，而16日曾有唱片公司上级前来谢罪，半承认地表示可能是用了记忆中的东西，松本遂要求槙原亲自道歉。事已至此，槙原的态度突然变强硬，反唇相讥其实《银河铁道》的标题也并非松本原创，闹上法庭更好。

到底孰是孰非呢？有律师认为，松本零士所称对方前后说过的话并不是问题的本质，《银》那句台词本身是否拥有著作权也值得商榷，就算有，从语言学上仔细分析两者的构成和语序，其实在表现手法上也有截然不同的地方，所以槙原敬之的歌词并不算抄袭。

而据最新消息显示，双方似乎已经开始冷静下来，并不打算把事情闹大。发售单曲的唱片公司已在官网上贴出歌词是基于对台词的理解而创作的字样表示妥协，松本也还在要求槙原道歉，但双方均表现出了回避纷争的意向，实际上则促成了事件的平息。

揭示板

2006年度日本动画萌主诞生！

由日本最大论坛2CH发起的2006动画最萌大赛，在经过4个月的紧张角逐之后落下帷幕，来自《蔷薇少女》的翠星石在决赛中以2306票比2239票击败了《魔法少女奈叶》的菲特夺冠。翠星石自始至终都显示出极强的实力，在八强战中更是一举击败了夺冠呼声最高的长门有希，成为冠军可谓当之无愧。有趣的是去年的决赛也是在这两部作品中进行的，而屈居亚军的苍星石正是翠星石的妹妹。

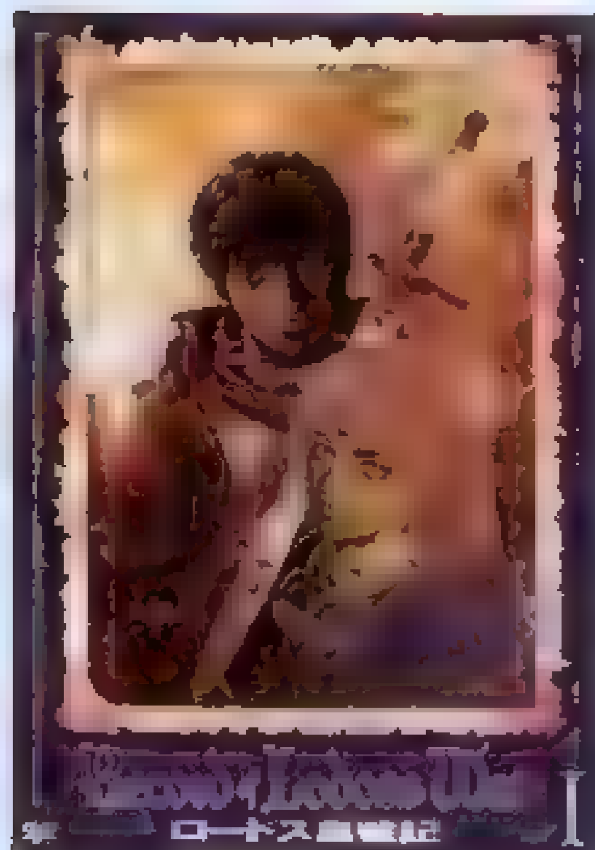
表彰活跃的“声优奖”制定

这一年给你印象最深的声优是谁？一项表彰声优年度业绩的“声优奖”近日创设，并于21日开始了第一次投票。基本奖项：主演男优/女优奖、配角奖(男优/女优)、新人奖(男优/女优)、歌唱奖、最佳个人奖，特别奖项：特别功劳奖、功劳奖、配合效果奖。颁奖仪式将在明年3月3日举行。

《飞跃巅峰2！分镜脚本集》火热登场

《飞跃巅峰2！》原画集上卷刚发布不久，《飞跃巅峰2！分镜脚本集》又蓄势待发，预定11月30日发售。豪华收录OVA全6话分镜脚本，《合体剧场版》中新追加画面分镜，并有宏大战斗场景，诺诺－BUSTER MACHINE 7号神样登场画面、鹤卷和哉监督访谈等独家珍贵内容，页数更多达808页，是FANS的必藏之书！

动画 ANIMATE 日本奇幻代表名作《罗德斯岛战记》单体DVD化 PICK UP



《comptiq》正刊连载20年，联合完结小说正篇共同宣传计划开始实施！

《罗德斯岛战记》从1986年开始在《comptiq》正刊上连载，给之后的众多日本奇幻作品带来了深远影响。它最初来源于桌面RPG游戏，后来逐步扩展到小说、OVA、漫画、游戏、TV动画等领域，FANS层也得以扩大。本次实现单体DVD化的是该作的OVA系列，将于12月1日发售。

罗德斯岛，是一个有着“回不去的森林”、“风与火焰的沙漠”、“暗黑之岛”、“地下迷宫”的恐怖岛屿。暗黑之岛·马莫的暗黑皇帝贝鲁特一直谋划控制罗德斯岛，但他背后还有隐藏了强大能力的魔女卡拉也在暗中活动。居住在边境村庄萨克森的剑士帕恩，因梦见勇者而和好友神官埃特、力大过人的战士吉姆、魔术师史列因一起踏上了旅途，不久一行人中又加入了妖精希德莉特、小偷伍德·杰克等。正值王国战争的最高潮，立志于成为英雄的他们在这场冒险旅行中经历着与龙、怪物的战斗，而除此之外，还有各种各样的考验等待着他们！

此次的单体DVD全13话分6卷收录，全卷同时发售。同时，6月份在《THE SNEAKER》上迎来连载完结的最终卷《新罗德斯岛战记6 终结的邪教(下)》(角川书店SNEAKER文库刊)也已决定发售！

揭示板

新作发布

《铁子之旅》：菊池直惠(原作者)＆横见浩彦(主人公)，讲述“铁路宅男”的追求；《勇者莱丁》：Production I.G重制70年代经典机器人动画，新生勇者光临；《大江户ROCKET》：《钢炼》双雄水岛精二＆会川升联手缔造，空想科学＋时代剧＋青春！《Toheart 2》：新作OVA全3话，今年冬天狙击你的心！

关联趣闻

《魔法老师涅吉2》班级成员BLOG运营开始：http://blog.animate.tv/negima/

令人怀念的《哆啦A梦》片头动画集锦：http://doraemon.yahoo.co.jp/base/tv/

事件 EVENT 规模缩小？秋叶原娱乐节2006集中攻势

PICK UP





从去年开始举办、号称"席卷动画、漫画、游戏天堂'秋叶原'全街之一大盛会"的秋叶原娱乐节2006，在不敌去年的规模下于10月21日悄然开幕。说它规模缩小，一个显著差异就是去年在车站前都设有舞台，但今年却将主会场搬进了UDX大楼。这样的话似乎能在更集中的范围内饱览更丰富更充实的出展信息？

三大看点

首先，作为官方公布作品最新情报和展示风采的最佳媒介，展会的一大重要组成部分便是在特设会场AKIBA_SQUARE举办的各种专题舞台活动。为首的是有川澄绫子、能登麻美子、森久保祥太郎、中原麻衣等众多知名声优出场的"秋季新作收获节"，以今秋开播的新番主题活动为中心，同时陆续公开动画化进行中的新作珍藏影像；接着，为前一阵引发话题的剧场版三连发(《基诺之旅》、《灼眼的夏娜》、《犬神》)造势，"电击文库MOVIE FESTIVAL"在女优前田爱的粉饰下闪亮开场，将于明年3月公映的《超剧场版KERORO军曹2》也召开了热闹的记者发表会，此外还有"All About Fate/stay night"、"《圣女贞德》制作人员现场谈话with Fami通"、"《大众网球》男女混双日本第一决战"等有趣的游戏企划活动；更让人为之一振的是会场还开设了PS3、PSP新作游戏试玩专区……精彩的内容，令观者眼花缭乱。

其次，和去年一样，隶属于同期开展的第19届东京国际电影节的动画上映企划"animecs TIFF in AKIHABARA"也正火热进行中。《机动战士高达》、《攻壳机动队SSS》、《真救世主传说 北斗之拳》、《新世纪福音战士DEATH(TRUE)2/Air/真心为你》、《特公》、《赐予护女神的祝福》等新老佳作均在最具视觉享受的东京动画中心3D放映厅内一举上映！

展会期间，凡在参与店铺购买·预约指定的对象作品者，还能参加豪华商品大抽奖活动！对象作品囊括DVD、PS2&PSP游戏盘、漫画&文库等多种形式，实在是诱人啊。与之无缘的，还是看看图就好了……

而除去以上三个核心活动外，在其他会场也举办了各种见面会、签名会、小比赛等，充分表明此类展会的主旨还是在于让FANS真正参与其中和多多交流，不由地想到如今国内某些所谓漫展的萧条景象，除了让人扼腕叹息之外，也不想多言。


《凉宫》周边自然又是抢手货中的抢手货


这些东西，擦擦口水，先离开……



今次的舞台是海底！


与会众多的是主动现场，前排左二为主演CV前田爱。

揭示板

森川智之20周年纪念活动

不知不觉，森川帝王也已经在声优界打拼20年了！时值出道20周年及自己的生日到来，2007年1月28日，森川智之将举办个人纪念活动"沐浴在冬日阳光的温暖"。从给FANS的寄语中，看得出森川帝王心情挺不错，对此次活动也相当重视。那么，明年那个时候，就看你的了！

《红辣椒》东京国际电影节初上映

在威尼斯电影节上大出风头的今敏监督动画电影《红辣椒》，被选为第19届东京国际电影节于今年首次举办的animecsTIFF&digitalTIFF共同开场作品，面向普通观众上映。上映前现场氛围便热烈非凡，监督今敏、原作者筒井康隆及声优古谷彻均到场致词。

事件 白泉社协力，正版少女漫画首次登陆内地



日本人气少女漫画终于有简体中文正版了！近日，白泉社与国内某出版社达成协议，将在中国大陆地区推出日本发售超过1600万部的《水果篮子》(原作：高屋奈月)简体中文版。鉴于目前已有大量盗版的存在，此次的正版发售很明显旨在打击盗版，而白泉社也表示，这是日本少女漫画第一次在中国大陆正式出版。

继台湾、香港、东南亚地区后，日本动漫在内地的青少年中也正大受欢迎，各种漫展、COSPLAY活动层出不穷。但目前除了《龙珠》、《网球王子》等少年漫画有正版，国内能找到的少女漫画全是盗版。此次将推出正版的《水果篮子》还在《花与梦》上连载中，单行本已出到第21卷，并曾在2001年拍成TV动画。故事讲述的是高中女生本田透因妈妈出车祸去世而被好心的爷爷收养。但由于姑姑也要到爷爷家住，爷爷家的房子要改建，她只好以到朋友家住的名义暂时在森林里搭帐篷住了下来。在这里，小透结识了财大势大的草摩家族，但草摩家有个秘密，即其中有13人分别被12生肖和猫怪附身，一旦与异性拥抱就会变身为所属动物。由于被诅咒的命运，每个人都有自己的伤心往事。而积极乐观的小透的出现渐渐解开了他们的心结，从而给草摩家带来了笑容和希望。

据闻此次白泉社的举措算是一项尝试，有意今后陆续在内地推出精品，现正围绕《水果篮子》相关周边业务与该出版社洽谈中。

揭示板

《阿拉蕾·完全版》发售

完全版啊完全版，便是吾辈心中难以企及的绿洲！目前，集英社发售了鸟山明原作《阿拉蕾·完全版》第1-2卷单行本，还原连载时期原画彩稿+鸟山明老师重新绘制的彩色封面，让这部笑死人不偿命的经典漫画于怀旧的基础上焕发出全新的魅力。

OVA《舞-乙HiME Zwei》漫画先行

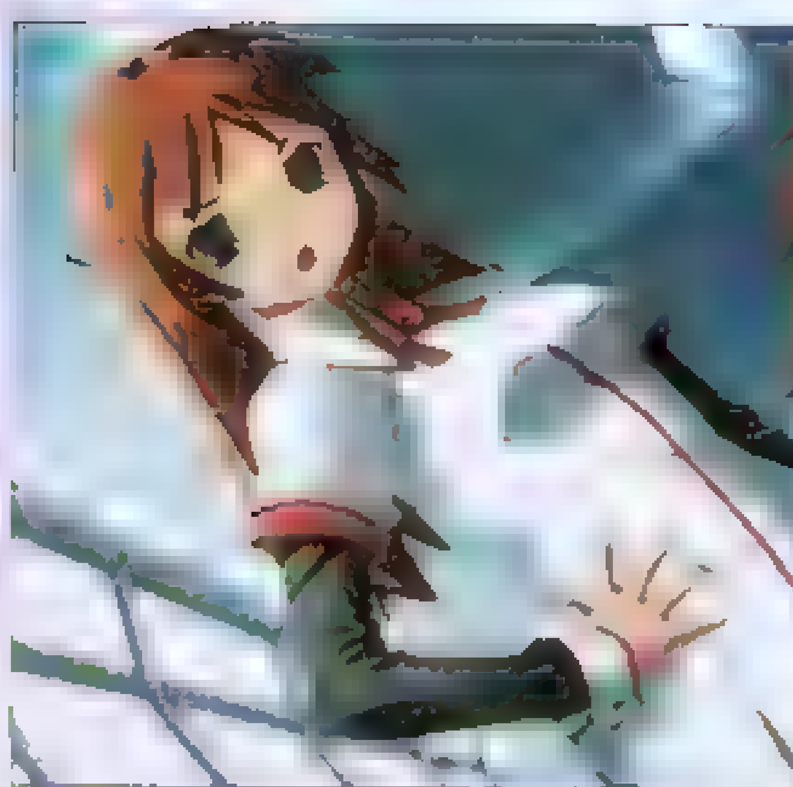
似乎是为11月24日发售的OVA预热，漫画版双管齐下！一个是在《CHAMPION RED》(秋田书店刊)上连载的OVA内容，由新锐漫画家阿倍野茶子作画，首期连载在10月19日发售的12月号杂志上发表；另一个是《周刊少年CHAMPION》上连载的"番外篇"，由佐藤健悦作画。

《MORING》25周年纪念网页开设，《龙樱》电子版亮相

为纪念周刊漫画杂志《MORING》(讲谈社刊)创刊25周年，E-book Initiative Japan从23日起为其开通了特设网页，提供《OL进化论》等25部如今已入手困难的漫画电子阅览版作为第一弹纪念作品，并首次特别推出《龙樱》、《天才柳泽教授的生活》等连载中的漫画。

绯色蝶页

栏目主持人：十六夜



Routes PE　PS2

发售日：2006年12月　发行商：AQUAPLUS
画面：★★★★☆　人设：★★★★☆
音乐：★★★☆☆　剧情：★★★★★

现如今，"情报"已经不仅仅如一般人所想的那样有固定的价值，甚至就某些"情报"自身而言，还会自我增值，产生出新的价值。在大多数人看来，"情报"重要的有两点：数量与可靠性，然而对于真正需要者来说更愿意为后者付出更多的代价——毕竟满天飞舞着真假不明的情报，很容易就会误入歧途——正因如此，凭借自己的渠道，能够拥有稳定情报来源的人便开始出现了。

"间谍"这个词从很早的时候便已经出现了，现如今从事情报收集业的这些人逐渐从社会的里舞台走到了帷幕的前方，身分也是多种多样的。人们称他们为"代理人"。

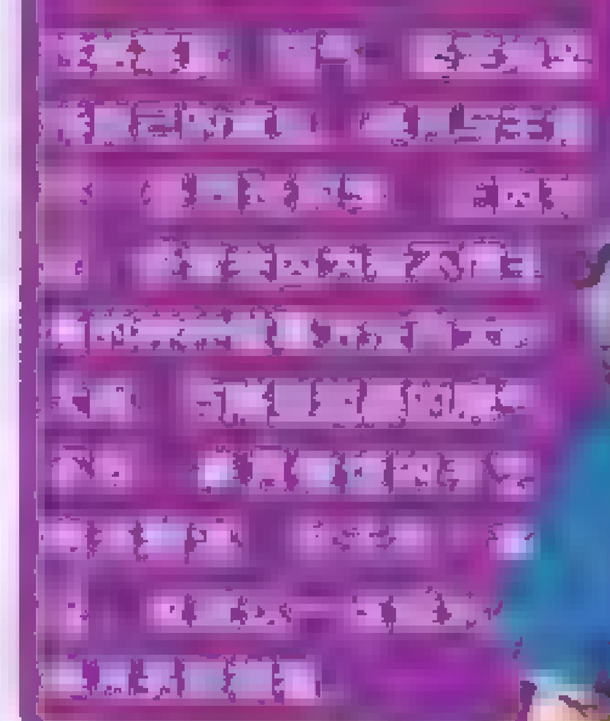
那须宗一，平凡的高中生，然而他另一个身分却是首屈一指的代理人。大型船只消失事件，这是这段时间大家都在谈论的神秘事件。而就在事件发生后不久，宗一在放学回家的路上遇到了突然出现的神秘金发少女莉萨，而整个故事也就由此展开了……

汤浅皋月



CV：钉宫理惠





伏见由佳里



CV：おみむら　まゆこ



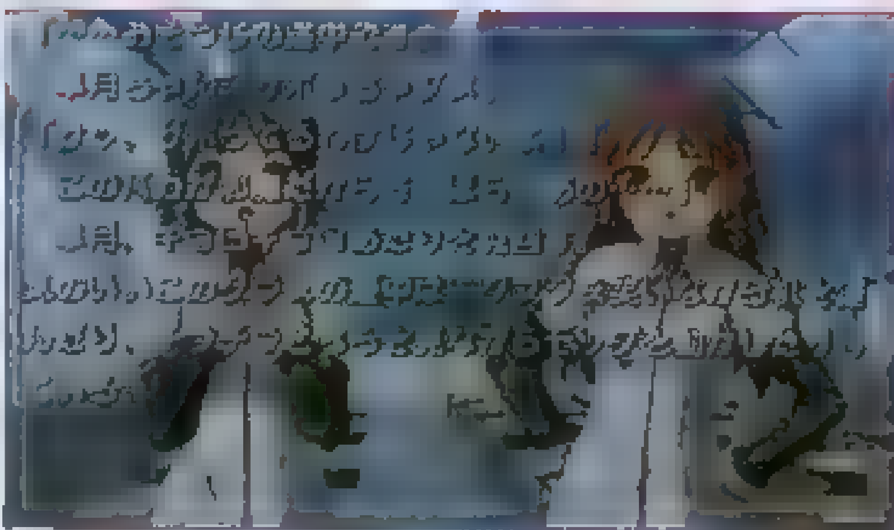


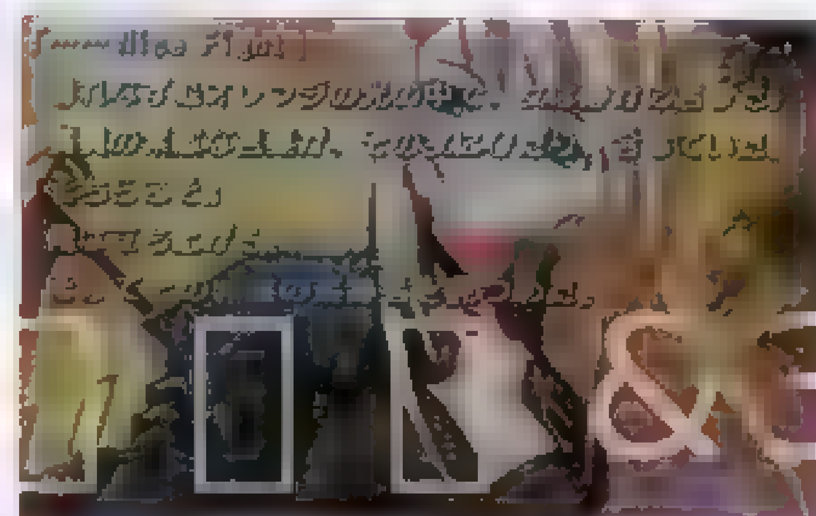
Routes PE

ルーツ

PS2版与PSP版的联动

AQUAPLUS绝对是现如今少数几个厚道的厂商了，PS2版《传颂之物》的海量赠品自不用说，《Routes PE》在12月推出的时候仍然会有7800日元的限定版。





限定版除了有资料设定集外，更会同捆P S P 版的《Routes PORTABLE》！官方已经明确表示，两作的记录完全通用。相信要想将整个事件的来龙去脉真正弄清楚，就一定要玩到这两款作品！

智代アフター tomoyo after
～It' a Wonderful Life～

智代after ～It's a Wonderful Life～ PS2

发售日：2006年12月　发行商：Key
画面：★★★★☆　人设：★★★★★
音乐：★★★★☆　剧情：★★★★★

《智代after ～IT s a Wonderful Life～》是日本著名美少女恋爱游戏厂商Key的第5部作品(也是Key社目前为止惟一一款没有延期发售的游戏)。最早于2005年11月25日推出了PC版本，在精美人设以及感人剧情的双重号召下，在发售后很长一段时间都跻身销量前十位之中。本作其实可以看成是Key社《CLANNAD》的支线作品，讲述的是主角朋也最终选择与智代在一起后所发生的故事。移植到PS2版后不仅画面将变得更为细致，而且还专程请来原班人马为游戏扩充剧情，绘制全新的CG，对于GalGame玩家绝对是个好消息。

妈妈，亲友子一下吧





友子

由鹰文带回家的同父异母的妹妹。友子的母亲身患绝症，为了能让她获得幸福的未来，不顾别人的误解将友子托付给了智代。在了解事情真相后，智代等人帮助友子回到了母亲所在的山村，让她在自己女儿的陪伴下走完了自己最后的人生。

河南子



鹰文恩师的女儿，更是他的女朋友。由于对父亲死后母亲的再婚河南子感到非常不接受，最终离家出走来到了智代家。由于家庭的变故使得河南子不再相信所谓"永恒的爱"。然而看着朋也和智代共同携手度过了众多难关后，河南子一直紧闭的心扉终于再次打开了。



我有种被救赎的感觉

如此美好的世界　如此美好的人生



本作除了正篇外，当玩家完成游戏后还会出现名为"DUNGEONS & TAKAFUMIS"的迷你游戏。与其他恋爱类游戏不同，本作的迷你游戏并不是简单的打牌或是方块类，而是有模有样的S · RPG! 在游戏中，玩家要控制朋也、智代等人，来到剑与魔法的世界，寻找并解救被囚禁的鹰文。战斗中不仅有丰富的攻击技能，还有华丽的魔法演出，而迷宫的数量更是非常之多，官方甚至宣称，要想完成这个迷你游戏，玩家就要拿出20～30个小时……



DUNGEONS & TAKAFUMIS

智代

与主角走到一起后，智代便用自己的方式支持着刚刚尝试进入社会的朋也、同父异母的妹妹、充满心结的河南子、朋也与他父亲的关系……各种问题都摆在了智代的面前。然而尽管如此，智代仍然微笑着迎接每一天。因为她坚信，只要与家人、与朋友在一起，就一定能够找到人生真正的宝物。

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：shop33788833.taobao.com

游戏·人 第20辑

>>>11月12日全国上市



领略游戏文化
体验游人生活
与游戏人金秋相约

经过两个月的积累，《游戏·人》又将为各位游戏文化爱好者带来诸多精彩文章。本次重头内容包括：Xbox发售五周年纪念，讲述Xbox之父的“绿色奇机”。另有微软瓜分游戏软件业的战略内幕，让您了解《战争机器》、《光环3》等大作的开发背景。动漫秀栏目刊载《赛伯坦编年史》，让老玩家重温旧梦，深入了解变形金刚的宏大背景与世界观。《艰途成就道广通》一文介绍的是任天堂IS会社开发部长，现役“《火纹》掌门人”——成广通。《战国无双》与《战国BASARA》，两大战国ACT角色大PK；永不闭合的时空之门，为你讲述发生在时间与空间交汇处的梦想之旅……丰富特稿及多篇小说，海量文字尽享阅读快感。本次《游戏·人》的音乐CD除了收录近期好听的游戏歌曲外，还会特别呈献经典游戏音乐混音特辑，另赠送神作纪念画集，切勿错过！

零 镇魂歌

>>>11月6日全国上市



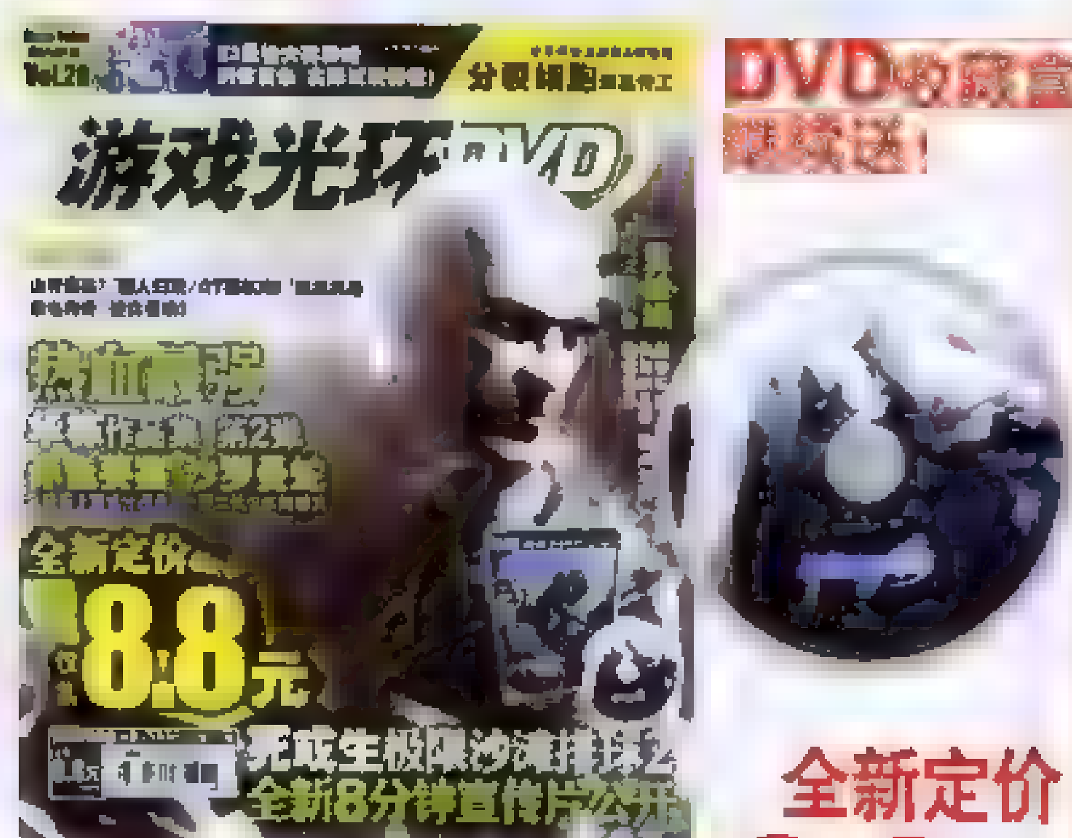
日式恐怖游戏的最高峰
《零》全系列彻底揭秘



动漫游工作室强力出击，“《零》系列”FANS必收之书。书内不但有官方权威版世界解惑、“《零》系列”总体漫谈、全角色介绍、经典怨灵资料、全系列文档翻译、精美设定原画赏析、令人脊背发寒的鬼作秘闻、“零 PROJECT”制作人访谈等等，全书共二十余万字，带给您至高的阅读快感，并能让您完全了解这一系列所有不为人知的秘密。此外，两张DVD中还收录了全系列的经典影像，以及官方预告片和MV欣赏。绝对值得您永久珍藏。

游戏光环 DVD 第20辑

>>>已上市



全新定价
仅售8.8元！

《游戏光环DVD》迎来第20辑，本辑的关键词是“新作试玩”，收录了《战争机器》、《刺客信条》、《失落的星球：极点危机》、《荒野兵器5》等新作的实际试玩影像。同时，游戏深度评析栏目“交叉评论总动员”也做出大幅调整，将首次与DVD影像部分联动，推出“交叉评论总动员”的视频版，本次的评论对象是本辑DVD的封面游戏——Ubi Soft的年度大作《分裂细胞 双重特工》。此外，在截稿前夕还紧急收录了《死或生沙滩排球2》的全新8分钟影像！各地报刊亭销售中。

112页16开精装特辑＋珍藏版DVD×2

掌机王SP 51辑

>>>已上市



本辑《掌机王SP》特别策划了一个专题——《“奸商”访谈实录》，通过对5位国内的游戏店商人的采访，将游戏商人这个特殊行业中的种种爆给大家，让读者了解到一些平时很难了解的行业内幕以及国内的游戏市场状况。另外，本辑还有《杀戮地带 解放》、《天地之门2 武双传》、《激斗·自制机器人》、《最终幻想V Advance》等热门掌机游戏的详细攻略，同时还附赠有《口袋妖怪》主题的茶杯垫，喜欢《口袋》的玩家一定会喜欢。各地报刊亭销售中。

LEVELUP 游戏城寨 Level.16

>>>已上市



莱顿教授和不可思议的小镇、富豪街DS、圣剑传说4等新作速报；PS3首批网络下载游戏介绍；特稿：透过现象探索游戏的技巧——游戏要素分析；掌机研究室：解析次世代NDS烧录卡；新增栏目“休闲BAR”：新潮数码、音乐茶座、城寨书房、快乐猪笼、电影空间、流行服饰、健身教室；Web Show：伊瓦利斯曲未央——《最终幻想XII》剧情解析；美优馆：石原里美；城寨小百科：刺客信条——服从或者死亡。各地报刊亭销售中。

>>> LeveL 17　11月11日见！

www.julinbook.cn

读编往来

栏目主持 纱迦 & D·S

读编往来通信地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

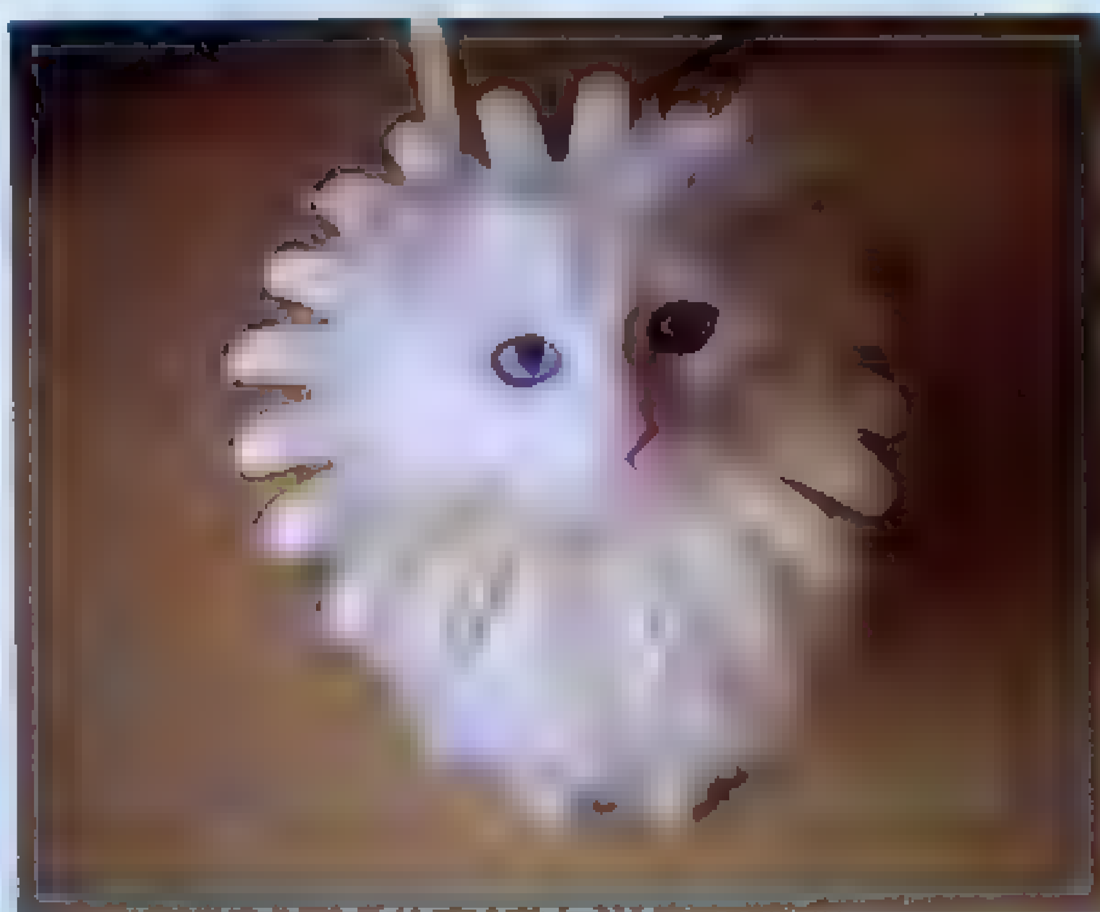
UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

☆江山代有才人出，前浪死在沙滩上——又有新的小编加入了！而且又是一名MM编辑！还请各位读者多多支持！

☆今年最大的一场流感于本期内侵袭编辑部！始作俑者是十六夜，很快流感就蔓延开来，最后导致多人得病，险些造成大面积非战斗性减员。编辑部健康安全理事会(简称"安理会")因此展开了一场关于健康的大讨论，并在会上一致通过了对十六夜的制裁决定。这期杂志里有一些健康相关的内容，还望各位读者不要重蹈覆辙。

☆纱迦代编辑部去订购PS3时，发生了一件趣事：在店里遇到了一对父子，那位父亲大概30岁出头，张口就问："请问任天堂那台新主机何时出？"店员回道："是NDS吗？"父："不，不是那个，是最新的、还没出的那台。"店员："Wii啊，美版11月，日版12月。"父："多少钱？"店员："好像是25900日元。"正当那位父亲在心中换算价格时，突然听到身边的儿子放声大哭："我要PS3——"

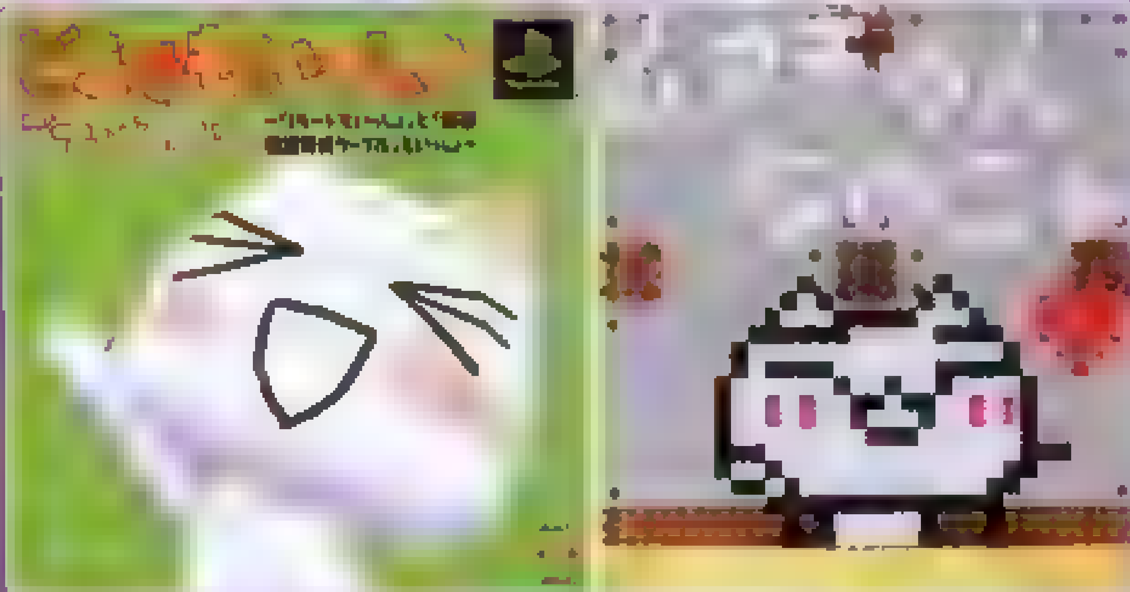
☆以前一说到PS3，总觉得是离我们很远的东西。但一看日历才发现，原来再过几天我们就可以玩到PS3了！下期是《游戏机实用技术》2006年12月C，在12月C上小编们将会为大家献上有关PS3首发的最详细报道，硬件剖析、大作点评等等大家关心的内容应有尽有，请千万不要错过！



网语教室

囧(jiong，三声)

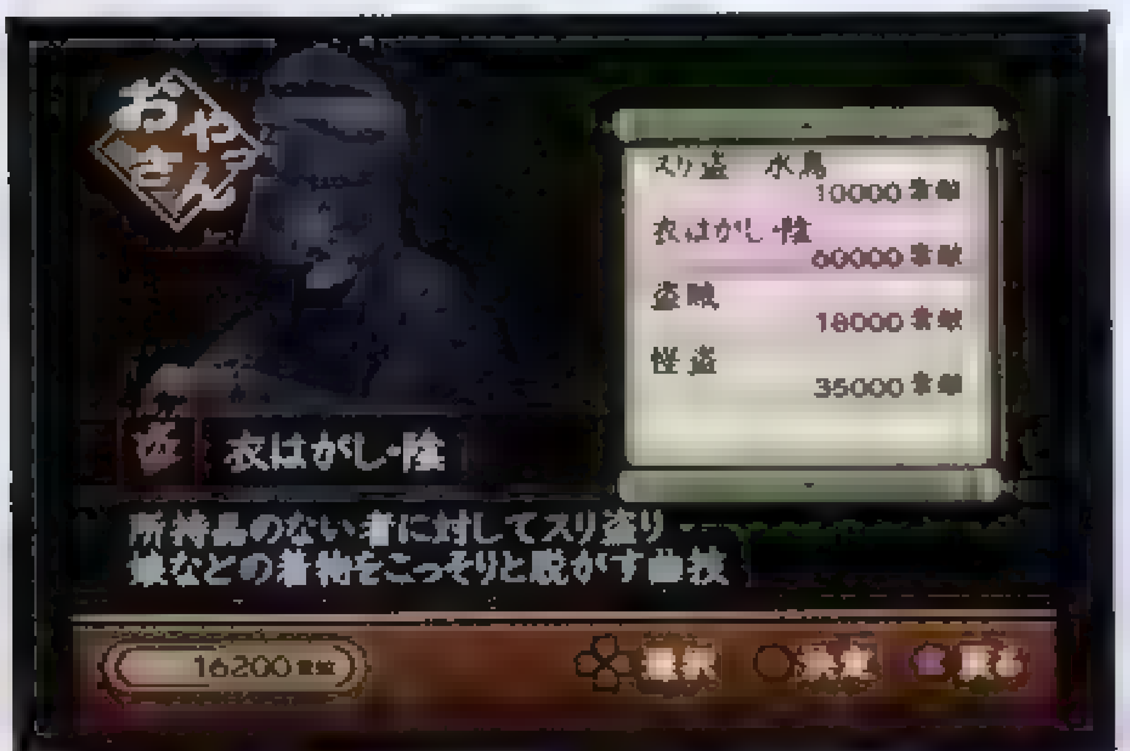
囧 这个字，本来是个象形字，表现的是"光从窗口中射进来、显得很明亮"的意思。囧在最近一年的网络上大为流行，不过意思有了很大变化。虽然它仍然是一个象形字，但是改为模拟人的脸部表情。其意思多种多样，包括"服了"、"强"、"随便你"、"你奈何不了我"等等意思，总的来说是一种很贱的表情，请大家认真体会。



▲囧其实是一种很难做出来的表情，只有贱如多罗者方可练至收发自如的境界。

小甘：请问《神业》盗人之汤楼梯口上的那个家伙是不是胜負师啊。哎呀胜哥，虽然胜嫂病了，也不能重操旧业啊！

日本歌舞伎或舞台剧表演时，穿着黑衣服负责在台旁协助的助手，名叫"黑子"。后来"黑子"衍生为幕后助手之意，游戏中最著名的黑子是"《侍魂》系列"中的裁判。



编辑部半月谈

我怀孕了！

一个令人昏昏欲睡的下午，却因为老编的一句话而发生了改变！老编在内部交流软件上扔下一句话："编辑部的邮箱里有封信，标题是'我怀孕了！该怎么办！'"众编看后面面相觑，均屏住呼吸静候下文，没想到之后老编没有任何动静，完全看不出是喜是怒。众编只觉得天威难测，一时间竟无人敢接话，只是以猜疑的眼睛扫视着每一个同事。不知为何，最后大伙的目光都集中到了已婚同事的身上，胜负师见状终于忍不住跳出来发话了："你们猜谁也不要猜我啊，这可是原则性错误！"众编一听，反而觉得此举甚有"此地无银三百两"之嫌，正欲质疑，只见老编发话了："大家不要乱猜，这只是一封垃圾邮件，是某医院宣传人流广告的。"

垃圾邮件相关链结

☆前几期报道了编辑部电子邮箱中垃圾邮件大行其道的盛况。最近收到一封读者的求职信，所聘职位为垃圾邮件清理。作者自云能熟练运用鼠标拖拽和DELETE键，轻松实现瞬间批量删除。

☆世界首富比尔·盖茨每天都会收到大量垃圾邮件，他自称是世界上最受垃圾邮件困扰的人。更"荒谬"(比尔·盖茨语)的是，这些邮件中有一大半都是传授所谓致富、脱贫内容的。

本期的宝物

《偶像大师》特别限定版



《偶像大师》是Namco耗巨资开发的"叔叔向"游戏，游戏中那些活灵活现的美少女偶像在日本吸引了无数玩家，使得该作成为2005年日本最成功的街机游戏。X360版《偶像大师》一经公布便备受关注，东京游戏展上日本FANS的疯狂令在场小编无不咋舌。日前Namco公布了该作的豪华限定版。据悉，这款限定版中的附带赠品将含有：

1.游戏角色人偶模型 2.特制现场演出展示台
3.插画小册子(20页) 4.《偶像大师》新曲特别DVD
5.特制X360主题面板

从上面公布的消息看来，如此庞大精致的赠品阵容着实无愧"豪华"二字，虽然售价高达20000日元，但对于爱好者来说也确实是物超所值了。豪华限定版将和普通版同时在2007年1月25日推出。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

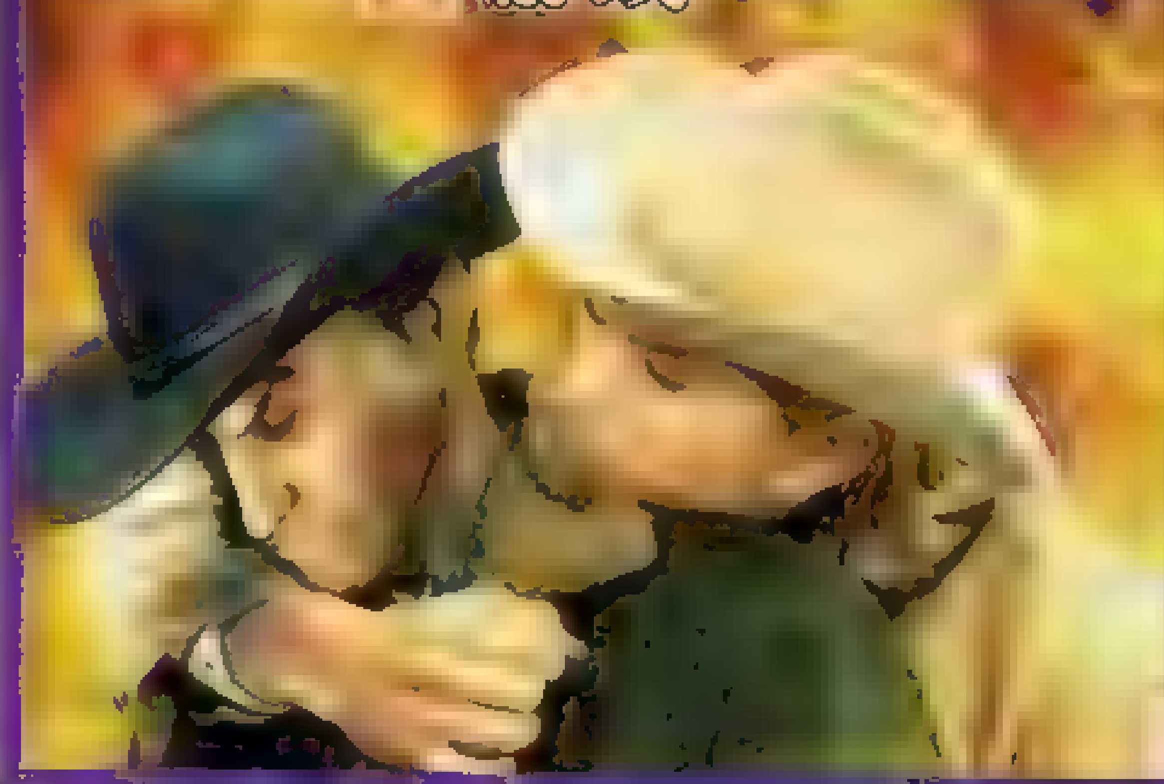
《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑 健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第1辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《最终幻想X 幻光流动》，定价25元；《天籁传说》，定价22元；《模魂志》第2辑，定价12元；《零 镇魂歌》，定价22元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

恶搞游戏改图



在E3上公布的那段《铁拳6》影像令FANS大为失望，于是Namco决心放弃画面，改打故事牌，为此专门请来奥斯卡奖得主李安(代表作：《断背山》)来为《铁拳6》执导剧情。据悉李安在认真研究过“《铁拳》系列”的剧情之后，将6代的剧情锁定在三岛一八和史蒂夫的感情戏上，相信本作的剧情定然会吸引大量从不玩游戏的女性玩家。

以上统统都是恶搞，大家千万不要相信。不过这张图片确实改得高明，不知情的人还真以为是《断背山》续作吧！在此向这位PS达人致敬！(PS=Photo Shop≠Play Station)

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19～20辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元。第20辑，定价8.8元；《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

上海 赵斌：在第160期的“阳光教室”里，小编们给出了“美轮美奂”的解释和用法。然而如今在电视或杂志上经常可以看到和听到各种用错的情况，比如形容画面或是足球场上的配合等等。我有一次在找攻略时，在第143期杂志的“读编往来”中也发现了这个用法——美轮美奂的画风。也许误用成语在大多少人心中已经形成习惯了吧！

没想到被抓了现行啊……在此先检讨一下。俗话说，善泳者溺于水，何况小编们在语言方面还远远称不上是专家，所以有时也会犯错。在此还望大家多来挑刺，这样大家的水平都会得到提高。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

青岛第一罗汉 伏虎尊者：我在“读编往来”中发现很多玩家攒钱买机器的时候，都是以水果类的食物充饥，其实这样是很危险的。因为水果中有糖分，如果长时间在饥饿的时候以水果充饥，就会导致胰岛素的分泌失调，从而引发糖尿病。这绝对是真的，我的姑父就是这样得糖尿病的。所以请大家注意：在饥饿的时候，宁可就着水吃馒头，也不要吃水果！望各位玩家和小编们注意身体，一定要有好的饮食习惯。毕竟好的身体才是游戏的本钱哪！

原来大师也是性情中人！另外补充一条：西红柿、橘子、菠萝、山楂、黑枣、鲜荔枝、柿子、香蕉不宜于在空腹时食用，不然有可能导致内脏器官受损！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

哈尔滨 吴博林：也许是今年SHOW GIRL整体水平下降的缘故，光盘中SHOW GIRL的戏份少了点。还有杂志上的那四页，我完全找不到美感！这版是胜负师负责的，难道男人一成家对女人的品味就有所下降？要不就是胜负师为了忠于胜嫂而牺牲我们大众追求美、享受美的权力！强烈谴责胜哥！

读者的眼睛是雪亮的！胜负师你就认了吧！让我们在11月11日这个神圣的日子里，对你进行天诛吧！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

柳飞：看见合刊的TGS报道很是感动，但小弟有个疑问，TGS上不是有很多试玩的游戏嘛？这些游戏旁边还有工作人员进行解说，不过TGS来的都是五湖四海的朋友，万一你不懂日语及英语怎么办，有专门的翻译人员吗？

当然没有。事实上会英语的工作人员也不多，而且日本人的英语水平之差就不多说了，反正多边形到了日本是很郁闷的。不过游戏便是我们共同的语言，小编们拿到游戏很快就能进入状态，所以一般也用不到工作人员。记得本人2004年去TGS时，在试玩《天地之门》时反倒被一位喋喋不休的工作人员给吓跑了……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

佛山 何志满：暑假看了一大堆动漫，渐渐有了一个概念：男主角通常是毫无特色的正常人，女主角可以是魔女、天使、兽人、女神、恶魔、幽灵、机器人……总之一句，男主角只是用来陪衬女主角的，半点地位都没有。进一步说，编辑部表面看去虽极具阳盛阴衰之势，但会不会只是假象，实际上众位猛男均臣服于“煮饭婆”(我对雨滴的第一印象)雨滴的脚下呢？回想一下前阵子雨滴挂机时用的那句：“本宫去用膳了，众卿跪安吧！”……

你有空可以多看看女性向动漫，你一定可以得出完全相反的结论……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广州 丁一凡：第一眼看到合刊封面时，心想：这是什么？仔细看后，才明白这是一只肥肥胖胖的手。总感觉缺少视觉冲击力。

杭州 葛薪：合刊封面绝对硬派，一只强而有力的神之手伴随着敌人面部痛苦的表情，实在太有力量感了。而且画面质量很高，每个毛孔都栩栩如生，足以令所有男同胞叫好。线条的硬朗与封面上“重拳”二字呼应，只是颜色偏暗了些。

俗话说：各花入各眼。这真是一个淫者见淫、智者见智的问题啊！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

(某上海读者来信)：看到DVD里小编们组队赶赴TGS，真是让我羡慕不已啊。看到我最崇拜的多哥、狗哥(GOUKI)和的哥(D·S)，真有跟你们一起去TGS的想法啊！不过貌似这个基本不可能了。

……你先说清楚，你到底是想崇拜我还是想虐待我？

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～44辑、第45～48辑、第51辑，定价8.8元。《怪物猎人 珍藏事典》已不能邮购。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

游戏玩家最尴尬的事大集合·番外篇

交友不慎

辽宁鞍山 孙长安：中学时有个同学，他很有经济头脑。有天中午放学，我因为特殊原因不能回家，只好去他家玩。因为他家有游戏机，还可以吃到饭，对于当时很迷打游戏的我来说很有吸引力。没想到去了之后他对我说：“连玩带吃要十块钱！”我居然当时答应了他。最后因为时间关系，我只打了10分钟《激龟忍者传》(FC版)。

威风扫地

江苏 刘思远：修炼很长时间的《真·三国无双4》后，我对同学吹牛说：“我不拿4级武器8分钟内干掉修罗吕布！”结果到表演的时候玩了一个多小时，不仅自己挂了N回，就连一旁助阵的同学也惨遭屠杀。于是立下血誓：“再也不玩‘《三国无双》系列’的任何一款！玩就剁手指！”自从此次事件之后，我N年的游戏历史被人看得一文不值……(编注：这个誓下得好。“《三国无双》系列”其实只有PS上的那一作，之后的全部属于“《真·三国无双》系列”。)

黄雀在后

崇州 王英力：一次玩《生化危机4》的时候，我用狙击镜看到了阿什莉的NK(小孩子看不懂就不要猜了)，当时便大笑两声，结果引来无数人观看(我当时在包机房玩)。“真邪恶啊！”“这是什么东西？”“电阻丝！”(请从颜色去联想)我高兴地一回头，突然发现父亲不知何时来了，就站在我身后盯我……



新小编玛娜登上！

大家好！在经历了几个月的学习之后，玛娜终于从大众脸NPC转职成为配角了。在毕业之后，玛娜毅然拒绝了家里蹲的腐败生活，拒绝了神圣但也枯燥的职业，翻箱倒柜从床底下箱子里搜出几百G，怀揣了几件小道具，踏上单向飞空艇，从辽阔的中原地区一路直奔编辑部位居的魔都。虽然说这过程中难免忐忑，但却也十分开心。特别是编辑部里的各位前辈们，十分亲切地给了玛娜许多帮助和教导，让我感受到这条勇者之路的美丽和艰辛。

来编辑部之后，我也陆续写了不少文章，这期先被D·S拖去参加"特企"、从现在开始又被纱迦拖来参加"读编"。在接下来的时间里，玛娜将会和各位读者一同迎接这美丽而又邪恶的阳光之路，请大家用纷飞的信件将这条路淹没吧。

玛娜的主要作品

《人贱人爱——游戏中的猥琐角色大比拼》	总第160期
《暗地蔷薇——音响小说惊魂夜》	总第160期
《东赢攻略》	总第162·163期

邮购信息

以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126期、总第128～129期、总第147～157期、总第159～161期、总第164～165期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第162·163期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

捐葬抹角的学问

北京 贺茗：最期待的还有《信赖玲音 肖邦之梦》！光是肖邦这两个字就对我有着无穷的吸引力！再加上所有出现在游戏里的肖邦的作品又都是第十二届华沙肖邦国际钢琴比赛金奖得主坦尼斯拉夫·布宁演奏的！肖邦的练习曲可是结合了高难度技术与极富有感情的音乐所组成！它已不再是为了技术而技术的练习曲，而是为了音乐！这套练习曲被分为3部分，3部分加起来总共是27首，如果小编们感兴趣的话就去买一盘听听吧嗯？问我为什么知道这么多？嘻嘻！因为我是北京某国家重点音乐学院附中钢琴系的嘛！

其实我们都看出来了，您这最后一句才是主题。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广东省 佚名：最近本人的男女关系出现了问题，竟然在中秋节前后，有三个人向我告白，三个人中有两位是班花，一位是班长(都是同一个班啊！心惊胆跳！好怕啊！)我相信可能这一次幸运用完了我一生的人品，我想我以后都不要玩游戏了，每次肯定会Game Over！我三个都想要啊！有没有三全其美的办法啊！

很明显，你这是炫耀来了。为了不让你因人为因素Game Over，在此特地隐去您的真名。建议你先存个档，然后想追班长追班长，想追班花追班花，想三个一起追就三个一起追。

这个时候，该用什么表情面对

广西 黄龙：上次写信去批评你们反让我得了12块巧克力，我就再提一下意见。首先应先在图片旁附上"图案仅供参考"之类的提示。不然让我打开巧克力的时候大吃一惊，怎么一颗这么小；第二就是巧克力太甜了，叫厂家少放点糖，我不希望感觉到血糖狂升后产生的那种莫名其妙的愉悦感；最后就是送的太少了，不够全班83人分。

针对你的意见，我们决定作以下两个改动：一是在每一盒巧克力中附赠一块黄连，二是请你发动全班83人一起来信参加抽奖。你觉得怎么样？

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广西 周元：每当我打开由你们精心设计的杂志时，总是迫不及待地想一口气读完它，可是杂志印刷的油墨有一股刺鼻的气味。希望你们能跟印刷厂说一说，最好能在杂志上喷一点法国香水，让每一本杂志都散发着诱人的香气，这样，你们的杂志才会越卖越好，甚至卖到月球上去。

等到我们打入法国香水厂内部，一定会将您的意见传达过去，利用自身资源优势和印刷厂强强联手，作出第一本卖到月球上的杂志。

玛娜观合刊来信之总结

在合刊的TGS Show Girl刊登后，如预计般，广大读者反响甚大，除了对各小编辛勤拍摄的敬业精神以及询问三围的勇气表示赞赏之外，更多读者则是表现出了自己的不满之情，其不满之情主要集中在以下几点：

首先，Show Girl太少！页数太少！结论：整本书都放Show Girl就行了，其他游戏内容就当副刊吧，不然半本书的Show Girl也成啊……

▲经小编多方查证，弄到了坂本祥子的靓照，目前她依然在读书中，不过这应该不是结婚照吧……

其次，人太少！露的太少！结论——露的多的一定被众小编自己藏起来了。

再次，Show Girl素质不及上次好！结论：素质好的一定被众小编自己藏起来了。

最后，上届TGS里读者票选的最佳展台小姐坂本祥子哪里去了？结论：活泼可爱的坂本祥子一定是被众小编自己藏起来了！

真的……我们谁都没藏(－_－b)。

本期编辑部流行游戏 POPULAR GAMES

最流行游戏大赏

《皇牌空战X 诡影苍穹》(6人)

十六夜：联机对战！联机对战！

最令人反感的游戏

《最终幻想III》(2人)

纱迦：对游戏的所有好感随着我在最终BOSS面前倒下而消散——拜托在BOSS战前设个存盘点行不？

最怨念的游戏

《怪物猎人P》(5人)

村长：我的孩子，猎人等级并不代表一切。

D·S：那么，请问怎样才能得到我想要的地位与荣耀呢？

村长：刷！

最让人疲软的游戏

《风雨传说》(3人)

邪魔天使：《风雨传说》就像它的缩写一样，让我"ToT"。

(ToT是流泪的表情，请仔细联想。)

《乔乔的奇妙冒险 幽灵之血》(3人)

胜负师：转转转，转摇杆，Bandai的动漫改编游戏就不能来点新鲜的吗？

最无辜的游戏

《分裂细胞：双重间谍》(3人)

Gouki：汤姆·克鲁斯的分裂细胞：不可完成的任务之双重特工。

多边形：汤姆·克鲁斯的分裂细胞：完不成任务的双重特工。

雨滴：汤姆·克鲁斯的分裂细胞：断背山的双重特工。

(最后一个人完全是来搅局的……)

下期预告

《游戏机实用技术》2006年12月C

王者归来！

万众期待！

PS3首发最速报道！

软硬件全方位评测！

CALL DUTY 3

GEARS OF WAR

惊爆大作完全攻略！

我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语

◆《风雨传说》绝对是个雷，炸得我体无完肤，还是期待《世界传说 光明神话》吧。

◆偶然间在网上找到一个测试文章风格的网站，于是将自己平时写的文章复制了进去测试，最终结果里居然说有郭小四的风格。这……我不禁斜45度仰望天空……这究竟是为什么呢？


▲《尘骸魔京》的イグニス，哦，果然美！



◆最近"猫太"越来越猖獗了，早上起来就不得安宁。穿袜子的时候抓袜子，系鞋带的时候咬鞋带。你就不能老实点！

◆你的爱情已经到来，但我的爱情在哪里？你说爱情要自己去争取，唉，但那第一步要跨出去谈何容易。

来到UCG已经几个月了，我承认，在来之前，我的心中常绕着"UCG的小编一定都是每天在公司里打游戏加班睡地板，爬起来之后抹把脸继续打游戏加班睡地板的可怕的人们"的念头，但是经过了这短短的几个月，经历了健身会、烧烤会、观影会、K歌会等众多组织的轮番洗礼之后，我终于发现到，其实大家应该是"每天在公司里打游戏加班，爬起来之后抹把脸继续打游戏加班但是精神居然很好的神奇的人们"。

最近看得最满意的新片无疑就是《宝贝计划》了，之前就听说《宝贝计划》是成龙近年来难得的一部好片，比什么《新警察故事》啊《神话》啊要强得多，呱呱叫，一看之下果真不错，说到底成龙终于还是满足观众优先，放下文艺腔，不再装高雅，让人十分欣慰。虽然谢霆锋和吴彦祖客串的"背背山"桥段刺了李安一次，但是全片最邪恶的部分其实还是在于古天乐和阿SA一段"我要离婚"对话，加上阿SA牺牲色相的cosplay，成龙真不愧是曾经拍过《城市猎人》的ACG之男。

总之，从这期开始，玛娜就正式进入UCG的大家庭了(=_,=)!





1.前几天玩"特训(俗称是男人就撑过30秒)"又创个人新纪录，坚持了105秒，获得"怪物"称号，爽啊。接下来要再接再厉，争取突破两分钟！

2.最近一段时间又开始了健身计划，感觉体格有所上升，不过胃的消化能力有所下降。曾经为了营养吸收而连续吃鸡蛋白，结果最终导致消化不良，真是痛苦的回忆哦。在此提醒大家鸡蛋千万不能吃太多啊，现在对鸡蛋已经产生心理障碍了。－_－b

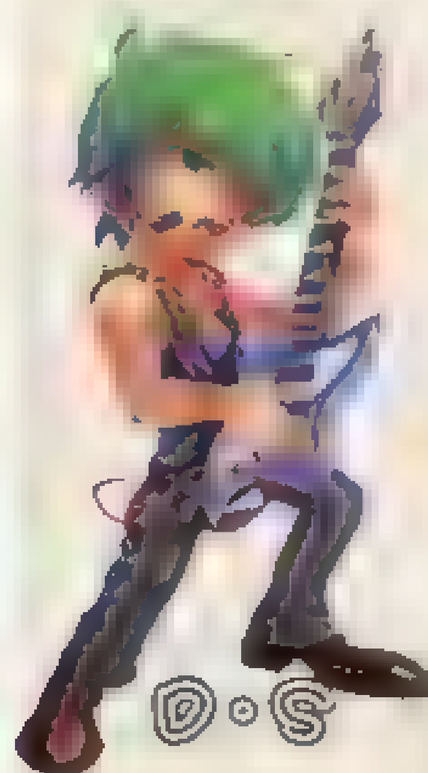
3.推荐大家看新出的一部动画《南瓜剪刀——帝国陆军情报部第3课》，里面的奥兰多伍长实在是酷啊，脸上的疤痕简直是帅呆了。看得我忍不住也想来几道伤疤……>_<



趁着截稿时的午休时间，彻彻底底地把QQ清理了一遍。

过去的我是个很念旧的人，凡是有过交流的网友一概保存在QQ名单中，纵使知道这些人中的绝大部分很可能仅限于过年过节时的问候，也不会去删改。就这样，QQ名单像滚雪球一样越滚越大，仿佛扩散的癌细胞。





现在，是该做出决定的时候了。

万年隐身的人、无聊的人、话痨的人……以及那些开口闭口就是"买房买车了没"的同学们，真是抱歉，为了珍惜彼此的时间，我想以后我们还是不要再联络的好。

别了，陌生的朋友们。

房间复归整洁的感觉，真好。

★由于国庆回家时众多人都称本人有发福的趋势，因此健身运动自本期起正式开始。不过说实话我是个没太大耐性的人，看看这次能坚持多久吧。

●最近买了条很让人头疼的2G记忆棒，每次我想用它做事的时候就会显示无法发现它，可每次想拿去退货时却又发现它又变得好用得不能再好用。这样反复了三次后我终于认命了，用是不敢用了，您就老老实实地在抽屉里养尊处优吧……

◆最近的感觉好像回到了高中时代……我还以为自己早就过了会有那种心境的年纪了呢……



Ⅰ"领略游戏文化，体验游人生活。"第二十次的约会时值金秋，望各位游戏人多多支持。

Ⅱ不知有多久没看过动画的胜负师花了一个休息日看完《甲贺忍法帖》纯属偶然，这部"忍者世界的《罗密欧与朱丽叶》"果然不同凡响。以前还不理解FANS为什么狂踩电影版的《忍》，现在看来还是很有道理的。总之，忍者迷们不应错过这样精彩的作品。

Ⅲ这一个多月，厨房的掌勺大任由我担当，可能是动作游戏玩多了，觉得自己动手能力还不错，厨艺方面从零开始倒也涨了几级，还照着攻略（菜谱）尝试制作了几道新菜式。居家也有居家的乐趣，呵呵！



Ⅳ这个月是来编辑部四年来体重第一次下降了，且直降了4公斤，但并未觉得任何不适。究其原因，在与桑拿室相似的厨房里做菜应该有比较大的关系，而且最近肉类食品摄入也明显减少了，还有每天早起十分钟做做简单的运动也应该是主要原因之一。


▲女忍者就一定得是美女吗？

■最近养成每周"追看"各种美剧的习惯，分别是《Lost》和《Prison Break》。但却已隐隐约约感觉到自己越来越无法忍受那帮编剧极度"自我中心"的意识，故情真的是想怎么编就怎么编啊！



■《24》第六季的首个预告片公开！穿着唐装走下飞机的杰克真是……好诡异的造型！国内的犯人哪有这种待遇啊！不过第六季正式开播要等到明年1月，又O得一等了。

■终于得偿所愿，上Xbox LIVE网战了一把《街霸2》。但是和国外玩家对战时那速度真是有点无法忍受。不过与国内玩家对战时情况就好很多了。我们在Xbox LIVE上的其中一个ID是"UCG MAGZINE"，上线时间不定，欢迎有条件的玩家和我们交流。

■继续期待《战争机器》！



www.plumbook.cn

☆扁桃体发炎真是可大可小，像这次十六夜就因为它弄得5天基本没吃东西。原本以为能省出不少饭钱，但谁料想现在买金药居然这么……

☆PSP的《皇牌X》拿到了，虽然马上就要截稿了。啥也不说了，游戏不错，就是短了点……



▲大家来看看能认出几个人吧。

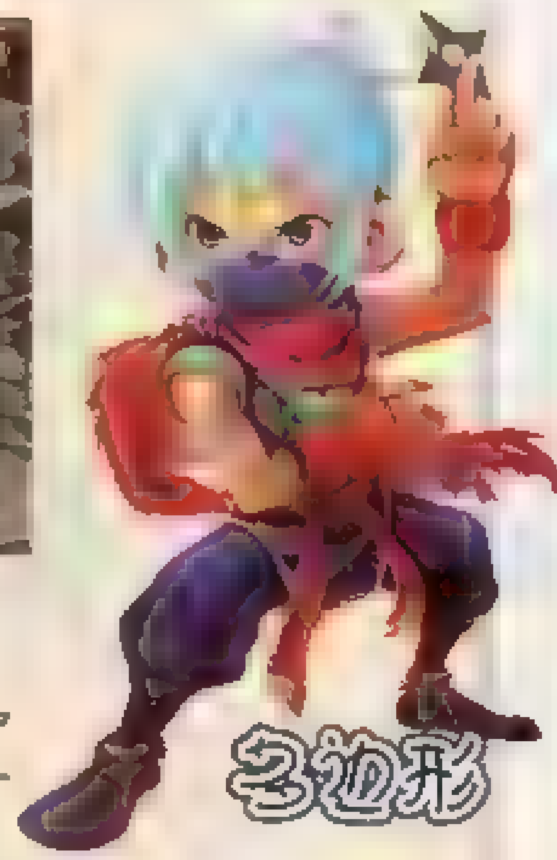
☆"GALGAME之流上不了台面"——也许吧，毕竟仁者见仁。不过想到产生这一谬论的主要原因很有可能是语言障碍，就让人忍不住想笑，哼哼……

☆虽然很有可能被扣上因果宿命论的大帽子，但越来越觉得"出来混，总是要还的"这句话真的是一点都没有错——对吧，仁兄。





▲整理前的办公桌，留此存照，争取下期刊登整理后的办公桌。



□桌子上堆得乱七八糟的各种杂物(其实主要是书和杂志)越来越多了，本期杂志完成后一定要下决心清理一番，不然总有一天我会被挤得没有办公的地方了>"<

△胜负师夫妇邀请我去他家吃了一顿便饭，胜嫂亲自煲汤，胜哥亲自下厨，饭是自然吃得美味，有家的感觉就是好^_^

○《24》第六季的预告影像已经公开！杰克·鲍尔已经确认回归！虽然还要从明年1月才开始播放，但是已经让人迫不及待了啊^O^

×发现这期哥话话特别少，累了，要休息。



★在距离编辑部不远的地方有一家极度豪华的图书馆刚开张不久，其实国庆的时候就已经到那里逛了一圈，对那里富丽堂皇的装修赞叹不已。最近趁着有点时间就到那里办了一张借书证，想不到在这么豪华的地方借书居然是完全免费的，总算尝到了一点点市民福利。这座图书馆的藏书相当丰富，居然找到了不少游戏类刊物，又是一个不小的意外收获(\^O^/)

★似乎自从大三后就没有吃早餐的习惯，身边的人屡屡劝诫仍然无法改掉这一恶习。不过最近终于开始吃早餐了，原因是听说不吃早餐得胃癌的几率会高7倍。嗯，珍惜生命，多吃早餐。

★11月11日，PS3发售日，传说中的光棍节。不过PS3这东西，比交女友还费钱呐……

☆自从晴天当上问题小卖部的主持人后，大量的读者来信寻求帮助的确让偶感觉非常的幸福，再次感谢大家对晴天的支持。由于工作的关系，这次截稿后看来要集中回答Email的问题邮件了(－_－b)，希望这迟来的答复不会让大家等得太久，另外也请大家记住新的问题小卖部的地址(question@ucg.com.cn)，千万别再发错地方咯。

▲非常享受和同伴一起对抗敌人的感觉，先以同伴的装备为目标努力吧。



★在下期杂志的制作中就将与PS3和Wii见面了。无论是哪台主机，首发时的轰动场面想必又会成为大家争相讨论的话题，说不定再过一段时间，编辑部的大电视前又会出现众人围观的壮观场面，次世代果然是来了。

☆最近D·S加入了编辑部附近的某健身俱乐部，并发誓要成为继胜负师之后的"编辑部的第二猛男"(钦服中……)，不过经众人分析后才发觉其真正的目的："Wii的攻略我是做定了！"(胜负师、D·S：你这纯粹是污蔑！)

★入手PSP后，《怪物猎人P》的联机任务就成了每天晚上睡觉前的必修课，虽然现在操作还不是十分熟练，但是在室友的帮助下，终于明白了游戏探索和战斗的乐趣。话说回来，为什么每次哥话里都要出现"室友"这个词呢？好奇怪……

△下个月PS3和Wii就要杀到了，不过首发没有猫太十分感兴趣的游戏，到时候围观者为大家加油助威吧。

△经过两集的试看，从秋季日剧新番里筛选出《十四岁的母亲》与《铁板少女 茜》这两部不同风格的作品。嗯，决定追它们了。

△最近迷上PSP上的《太鼓达人2》，一有时间就拿出PSP敲上几首歌。不过因为屏幕残像关系，时间一长双眼就开始酸疼，只得退出游戏休息一下眼睛。在此猫太也提醒大家玩游戏时，尤其是掌机游戏要适当的休息，毕竟身体好才是真的好。



△才女戴佩妮的新专辑《ipenny》不错，10首新歌首首都很有感觉，其中第10首《小小》最为喜欢。小小的手握不住大梦想，却能让梦想实现。





※《医龙》是个好片子，不仅故事一流，连背景音乐BGM都很不错。最近听到的能与这部日剧媲美的OST估计只有龟梨和也的秋季日剧《唯爱》了吧？只可惜《唯爱》的故事确实太让人提不起兴趣了……

※说实话，美国的宗教恐怖片远远没有日本的恐怖，《异教徒》看得人昏昏欲睡。相比之下《咒怨》就实在太刺激神经了一点。说起来最近看过的片子还是成龙大哥的《宝贝计划》比较有……

※前几天终于找到了在同一座城市的大学同学，聊起来才知道人家已经买了房子。不过在光鲜的背后他过得确实很辛苦。和他聊天的时候才知道，原来这里电视台的记者居然是摄影、出镜、写作、编导一手包揽……就在我惊讶这个上课时候从来不见踪影的人现在居然如此剽悍的时候，他只是很无奈地说了一句："人都是被逼出来的。"

★上期返家一趟，耽误了几天工作。拿着新出的12月A一看，真是备感陌生：这大概是五年来我最不熟悉的一期《游戏机实用技术》了。

★看了最近Namco推出的游戏的素质，不由得担心起本人最期待的《信赖铃音 肖邦之梦》来。不过从这游戏的精美画面和出演阵容来看，应该不是一锤子买卖吧……



▲清点PS2游戏时，发现自己居然漏买了这名游戏，遍寻未果……

★TO 十六夜：兄弟，你别解释了。我这两年没吃过药的不病金身，就是被你给破的……

★看了D·S的小编哥话，想起一件往事。某天晴天用我的电脑上网，无意中看见我QQ上的好友列表，不由得惊呼一声：你的好友可真多！此话激发了我的好奇心，于是我便调查了一下众编QQ上的好友数量，结果发现一条规律：年龄越大的人，QQ上的好友数量越多。这说明什么道理呢？

www.plumbook.cn

游风艺苑



主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

最近来稿整体质量稳步上升，这让卡伦感到无比欣慰。不过与此同时，近来"一稿多投"现象也有所抬头，这也让我头疼不已。在此卡伦需要申明，根据我刊的"投稿须知"（详见本刊目录），任何投稿，在反应期内（书信形式为60天，而Email为30天）作者不得再向其他刊物或者媒体以任何方式一稿多投。否则一旦造成本刊或其他媒体损失，由撰稿人承担一切法律责任。因此，希望广大读者朋友在踊跃来稿的同时，注意遵守相关投稿规定，这样《游风艺苑》才能真正成为大家的展示自己优秀作品的舞台。



北京·神之炼金术师

随着《王国之心Ⅱ 最终混合版+》新消息的不断公布，相关投稿也多了起来。这幅取材自官方插画的稿件在造型、上色以及构图方面都不错，尤其是对色彩过渡和环境色的处理比较到位。但大概是因为去掉了原作里的多位辅助角色，整个画面显得稍微有些单薄。

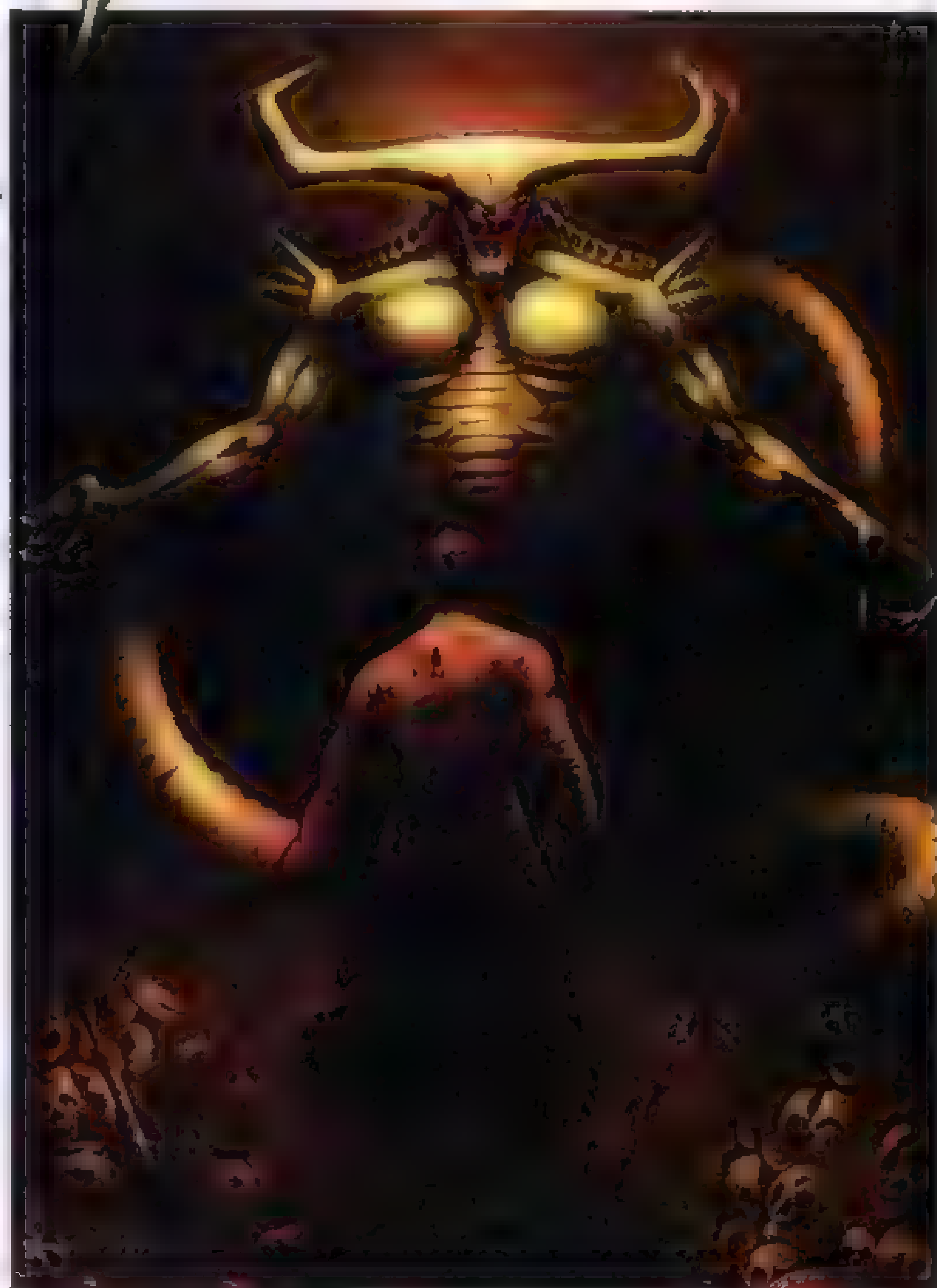
淮南·邹明明

作为《FF Ⅶ AC》的经典镜头之一，眼前这张蒂法相信大家都不会感到陌生。不过，作者结合手绘作品的特点并凭借自己对色彩的熟练把握，让这张临摹稿显得绚丽了许多，营造出一种柔美的气息，使人物更加妩媚动人。



重庆·唐滔

尸骸遍野的沙场上，面对森森的白骨和眼前的恐怖巨型怪物，巍然屹立——这是一幅被作者命名为《Hero》的原创作品，画如其名，"英雄"这一主题被作者诠释得相当到位。此外，光影处理与整体氛围的把握也是作品的亮点。



广州·李沛

不知道大家是否还记得10月B上那幅"六神合体"版的克劳德。这次作者给我们带来的是一幅思路有些类似的原创画稿。作品充分借鉴了《王国之心》的人设风格，创作出这张画风几可乱真的稿子。不得不承认，作者的创意非常有趣。



广州·Mastema

来自《战国BASARA》的浓姬。与作品原画设定中粗犷而脱的风格不同，眼前这幅作品在细节刻画上下了不小的工夫。尤其是各种纹理的运用，使画面显得异常精美。不过，作品在透视和人物动态处理上存在一些小问题，稍显美中不足。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

以恶搞闻名的动画《南方公园》有一集的故事与游戏有关，讲述了4位主角沉迷网络游戏，连续8个星期每天只睡3小时，疯狂地练级完成任务的故事。虽然游戏中4位主角的基本出发点是好的（打败破坏网络世界的PK狂魔），但当他们打败了这个PK狂魔后，因为过度沉迷于游戏之中，这4个主角付出了惨重的代价——肥胖、懒惰、满口脏话、忽视了亲情与生活……虽然这个《南方公园》的故事确实夸张了点，但大家在玩游戏的时候，是否真的注意到自己的健康情况随着沉迷于游戏的时间而在逐渐下降呢？且不说在性格方面逐渐的孤僻、冷漠，从自己的生理和心理情况来讲离健康也是越来越远。

最近发表 LATEST TOPICS

- 世界杯热足球游戏会诊 —— 雨滴发表于2006.9A（总第158期）
- UCG十字街84号 —— D·S发表于2006.10A（总第160期）
- 剧情小说说东西 —— 卡伦发表于2006.10B（总第161期）
- Lost in Translation —— 多边形发表于2006.11AB（总第162·163期）
- 麻将游戏的前世今生 —— 纱迦发表于2006.12A（总第164期）

健康游戏 享受健康生活

雨滴发表于2006.12B（总第165期）

生理上的健康游戏

说到游戏对身体的影响，大家第一个印象肯定是视力方面的问题吧？确实，长时间盯着电视屏幕玩游戏是导致近视的一个原因，但除此之外难道长时间玩游戏就不会影响我们的其他器官了吗？举一个简单的例子，玩游戏的时候大家都怎么玩？肯定是坐着玩吧？但如果长时间地坐着不动的话，会加重背部及腿关节的压力，甚至有可能会促成血凝块的产生。一旦血凝块产生并流入肺部的话，就会引起致命的肺阻塞。再加上长时间眼镜盯着电视屏幕容易造成视觉疲劳，所以平时如果大家连续玩游戏的时间实在不宜过久。玩一会儿起来走动走动，对身体和眼睛都是极大的放松。另外，游戏是一个很花时间和精力的东西，一旦投入其中很容易忘记时间无法自拔，那么玩游戏玩累了会怎么办？关上机器倒头就睡？可是睡觉是一个恢复体力、消除疲劳的过程，如果不分场合倒头就睡的话，身体就无法充分地自然放松，一觉起来很容易引发肌肉疼痛，严重一点甚至可能会导致发生痉挛。现在到了最后一个问题，大家玩游戏的时候是不是一天到晚都呆在房间里呢？根据列日大学教授范德维尔在美国《生活科学》杂志采访中的观点，一天到晚呆在房间里对身体一点也不好，人们不仅容易犯困，而且注意力和反应能力都会有所下降。当越来越多的人处于一种亚健康状态的时候，我们是否应该更关注一下自己的健康状况呢？俗话说的好："身体是革命的本钱。"虽然一般情况下我们看起来都很健康，但如果不注意爱护的话，疾病可是随时都会找上门的哦。



心理上的健康游戏

由于一些客观的原因，国内目前缺乏如日本和欧美一样严格的游戏分级制度。虽然我们所接触到的游戏在发售的时候都进行了严格的审查，进行了玩家适合年龄的界定划分，但实际的情况却是——只要你有足够的钞票，任何一名小学生都可以购买到限定年龄18岁以上的暴力游戏，而这个18禁游戏中所涉及的暗示成分往往会影响世界观尚未成型的受众。在广告学中有这么一个经典的数例，要让观众记住一个品牌，他需要接受8次广告传播（也就是看8次这个产品的广告），而如果要让他产生购买产品的想法则最少需要看20遍这个广告。而对于游戏来说，一款18禁游戏中所包含的暴力（色情）方面的暗示绝对不止8次吧？而且与电视电影这些单纯感官接受刺激的娱乐方式不同，（有研究者得出结论，当观众看完暴力电视节目后，其攻击性行为会上升3%到15%。）"游戏"属于一种互动式的娱乐方式，游戏中的各种行动都是必须由玩家亲自操作完成的（当然也包括一些暴力和色情的行为）。亲身体验得到的信息远比单纯的感官刺激更能让受众接受，再加上日益成熟的科技让游戏更加身临其境，虽然目前没人能说清游戏中出现的暴力能给予玩家多大的心理暗示，但这些刺激能够影响玩家的行为已经是毋庸质疑的了，而且绝对比单纯地观看电视所接受到的暴力暗示更强。目前我们所面临的最严峻的问题，不是如何划分游戏的等级（一款游戏在发售之前就已经由相关发行国家划分了适应年龄等级），而是如何执行。生理上的健康大家还能通过感官察觉，可是心理方面的健康我们确实很难通过眼睛来观察。作为一名游戏编辑，我并不奢望每一位玩家都能严格地按照游戏封面上所规定的适应年龄限制来玩游戏，只希望大家在购买游戏的时候，关注一下自己是否真的到了合适玩这个游戏的时候。



◀《丧尸围城》美版的暴力成分让诸多玩家汗颜，因此在日版发售时Capcom将游戏中断肢、出血等暴力场面进行了修正。

健康游戏忠告

"适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，合理安排时间，享受健康生活"这一句健康游戏忠告出现在每期杂志的开头并不是走走过场而已，无论如何，游戏都只是大家生活中的一个部分，一个调味品，一种娱乐手段而已。《南方公园》中那四兄弟的遭遇虽然有所夸张，但在现实生活中被游戏折磨的例子也不是没有。其实我想说的是，在玩游戏的时候千万记得保护自己，尊重自己。让我们记得其实在游戏之外我们还有很多的生活空间——比如运动、比如朋友、比如亲人……

附录1 日本游戏分级制度

Z	仅限18岁以上对象
D	17 岁以上对象
C	15 岁以上对象
B	12 岁以上对象
A	全年龄对象

附录2 亚健康

亚健康是指机体虽无明确的疾病，确呈现生活力降低，适应呈不同程度减退的一种生理状态，是由机体各系统的生理功能和代谢过程功能低下所导，是介于健康与疾病之间的一种生理功能低下的状态，国外也称"第三状态"或"灰色状态"。"亚健康"状态产生的主要原因是人体脏器功能下降，主觉身体和精神上的不适，如疲乏无力、情绪不宁、头疼失眠、胸闷等，但各种仪器和生化检查很难确诊。

附录3 美国游戏分级制度

EC 适合3岁以上，不含有任何家长会觉得不恰当的内容

E 适合6岁以上，含有少量的卡通、幻想、轻微暴力和温和的语言

E10+ 适合10岁以上的含有更多的卡通、幻想、轻微暴力和温和的语言，还有少量启发性的主题

T 适合13岁以上，含有暴力、启发性的主题、黑色幽默、少量血腥场面和少量亵渎性语言

M 适合17岁以上的玩家，还有强烈的暴力、血肉模糊的场面、性、和亵渎性语言

AO 只适合18岁以上，含有大量暴力、性和裸体

RP 已经提交到ESRB并在等待评级结果。（只在游戏发售前的广告中出现）



▶《GTA》的年龄限制为M，但其中小游戏"热咖啡"事件却已达到了AO级别，因此引起很多争议。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：健康游戏 享受健康生活
【2006-10-26 10:10:10 | By：纱迦】
健康这个东西，一定要你病了才能想起它的好处来。

RE：健康游戏 享受健康生活
【2006-10-26 11:11:11 | By：多边形】
现在人的状态，根本就不是什么亚健康，根本就是不健康！

RE：健康游戏 享受健康生活
【2006-10-26 12:12:12 | By：胜负师】
工作实现自我价值得到的是心理满足，玩游戏或进行其他娱乐得到的也是心理满足，多数情况是因为心理满足而忽略身体健康，没条件健身的话，简单的家务劳动也可以起到活络筋骨的作用，弥补一些因工作和娱乐造成的运动不足。

3DM-SM
www.pinbook.cn

新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年11月2日－2006年12月30日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年10月28日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	788.71元人民币
100日元	6.65元人民币
100欧元	1001.92元人民币
100港币	101.34元人民币

(仅供参考)

PS3和Wii的游戏发售预告中用蓝色标出的表明是美版游戏，用橙色标出的表明是欧版游戏。有部分重点游戏的中文版会特别在发售表中列出。

PS3游戏发售预告

日期	游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年11月				
11日	机动战士高达：目标锁定	机动战士ガンダム ターゲット イン サイト	ACT	NBGI
11日	源氏 神威奏乱	GENJI 神威奏乱	ACT	SCEJ
11日	山脊赛车7	リッジレーサー7	RAC	NBGI
11日	抵抗：灭绝人类	RESISTANCE～人类没落の日～	ACT	SCEJ
14日	疯狂美式橄榄球07	Madden NFL 07	SPG	EA
17日	索尼克	SONIC THE HEDGEHOG	ACT	SEGA
17日	NBA 2K7	NBA 2K7	SPG	2K Sports
17日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	ACT	Ubisoft
17日	漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	ACT	Activision
17日	上古卷轴4：湮灭	The Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	2K Games
17日	泰格·伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	SPG	EA
17日	使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	Activision
17日	灵异恐惧	F.E.A.R.	ACT	Vivendi Games
17日	源氏：神威奏乱	Genji: Days of the Blade	ACT	SCEA
17日	职业冰球联盟 2K7	NHL 2K7	SPG	2K Sports
17日	抵抗：灭绝人类	Resistance: Fall of Man	ACT	SCEA
17日	山脊赛车7	Ridge Racer 7	RAC	NBGI
17日	未名传奇：黑暗王国	Untold Legends: Dark Kingdom	A·RPG	SCEA
17日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	RAC	EA
22日	麻雀大会IV	麻雀大会IV	TAB	Koei
2006年12月				
7日	机车风暴	MotorStorm～モーターストーム～	RAC	SCEJ
14日	装甲核心4	アーマード・コア 4	ACT	FromSoftware
19日	NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA

Wii游戏发售预告

日期	游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
14日	GT职业赛车	GT Pro Series	RAC	MTO
14日	合金弹头选集	Metal Slug Anthology	ACT	SNK Playmore
14日	街头橄榄球3	NFL Street 3	SPG	EA
14日	超级猴球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball: Banana Blitz	ACT	SEGA
19日	使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
19日	勇者斗恶龙神剑：假面女王与镜之塔	Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors	RPG	Square Enix
19日	能源小精灵	Elebits	ACT	Konami
19日	疯狂卡车	Excite Truck	RAC	Nintendo
19日	孤岛惊魂：复仇	Far Cry Vengeance	ACT	Ubisoft
19日	漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	ACT	Activision
19日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	RAC	EA
19日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	ACT	Ubisoft
2006年12月				
2日	SD高达 革命（暂名）	SDガンダム REVOLUTION（暂名）	ACT	NBGI
2日	能源小精灵	Elebits	ACT	Konami
2日	手舞足蹈 瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	ACT	Nintendo
2日	墓丘利神之杖Z 双超执刀	カドゥケウスZ 2つの超执刀	ACT	Atlus
2日	蜡笔小新 最强家族春日部之王	クレヨンしんちゃん 最强家族カスカベキング うぃー	ETC	Banpresto
2日	缘日的达人	缘日の达人	ETC	NBGI
2日	巨虫魔岛	Necro-Nesia	ACT	Spkie
2日	超级猴球 香蕉闪电战	スーパーモンキーボール ウキウキパーティー大集合	ACT	SEGA
2日	飞翔之翼	ウィングアイランド	ACT	Hudson
2日	穿越迷路	コロリンパ	PUZ	Hudson
2日	塞尔达传说：黄昏公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	A·RPG	Nintendo
2日	宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー!	SLG	NBGI
8日	赤钢铁	Red Steel	ACT	Ubisoft
8日	塞尔达传说：黄昏公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess	A·RPG	Nintendo
8日	分裂细胞：双面特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	ACT	Ubisoft
14日	死神BLEACH Wii 白刃闪耀的轮舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく轮舞曲	FTG	SEGA
14日	口袋妖怪 战斗革命	ポケモン バトルレボリューション	RPG	Nintendo
28日	战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	Koei

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
2日	乐高星际大战II	レゴ スター・ウォーズII	EA	ACT	6800日元
7日	使命召唤3	Call of Duty3	Activision	FPS	49.99美元
7日	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	49.99美元
9日	舞－乙HiME 少女舞斗史！！	舞－乙HiME 乙女舞斗史！！	Sunrise	FTG	6800日元
9日	I"s Pure	I"s Pure	Takaratomy	AVG	6800日元
16日	战国无双2 帝国	战国无双2 Empires	Koei	ACT	4280日元
16日	魔法老师3－恋爱、魔法与世界树传说～	ネギま！？ 3时间目－恋と魔法と世界树传说！～	Konami	A·AVG	6279日元
20日	超人归来	Superman returns: The Videogame	EA	ACT	39.99美元
22日	吉他高手V2 & 狂热鼓手V2	ギターフリークスV2 & ドラムマニアV2	Konami	MUG	6980日元
22日	J联盟 胜利十一人10+欧洲联盟'06-'07	Jリーグ ウイニングイレブン10+ヨーロッ[illegible]'06-'07	Konami	SPG	6980日元
22日	宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	NBGI	RPG	6800日元
22日	名侦探福音战士	名探偵エヴァンゲリオン	Broccoli	A·AVG	6800日元
30日	假面超人	假面ライダーカブト	NBGI	ACT	日版未定
30日	召唤之夜4	サモンナイト4	Banpresto	RPG	6800日元
30日	SIMOUN 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争 ～封印のリ・マージョン～	MMV	SLG	6800日元
未定	转生学园 月光录	转生学园 月光录	Aruk Ace Entertainment	AVG	6800日元
2006年12月					
5日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99美元
7日	机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS	机动战士ガンダムSEED DESTINY 连合VSザフトII PLUS	NBGI	ACT	6800日元
7日	太鼓之达人 七代目	太鼓の达人 ドカッ!と大盛り七代目	NBGI	MUG	4500日元
7日	桃太郎电铁16 北海道大移波之卷	桃太郎电铁16 北海道大移波の卷	Hudson	TAB	6800日元
7日	更胜黎明的玻璃色	夜明け前より瑠璃色な －Brighter than dawning blue～	ARIA	AVG	6800日元
7日	如龙2	龙が如く2	SEGA	A·AVG	6800日元
13日	信长之野望 Online－破天之章－	信长の野望 Online－破天の章－	Koei	MMORPG	6800日元
14日	实况棒球13 决定版	实况パワフルプロ野球13 决定版	Konami	SPG	6980日元
14日	大战略VII EXCEED	大战略VII エクシード	System Soft	SLG	6800日元
14日	美国职业摔跤联盟2007	WWE 2007 SmackDown! Vs Raw	THQ	FTG	6800日元
14日	极速房车赛2	TOCA Race Driver2 －Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	6800日元
14日	BeatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY	Beatmania II DX 12 HAPPY SKY	Konami	MUG	6980日元
14日	荒野兵器5	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	SCEI	RPG	6800日元
21日	新世纪福音战士 机密档案	シークレット・オブ・エヴァンゲリオン	GeneX	AVG	6800日元
21日	圣剑传说4	圣剑传说4	Square Enix	A·AVG	6800日元
21日	零之使魔 春风与小恶魔的协奏曲	ゼロの使い魔 春风と小恶魔の协奏曲	Marvelous interactive	AVG	6800日元
21日	寒蝉鸣泣之时祭囃	ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	AVG	6980日元
28日	梦见师	梦见师	PrincessSoft	AVG	6800日元
未定	古墓丽影：传奇	トゥームレイダー：レジェンド	Spike	A·AVG	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
2日	星之卡比 参上奇团登场！	星のカービィ 参上！ドロッチェ团	Nintendo	ACT	4800日元
2日	乐高星际大战II	レゴ スター・ウォーズII	EA	ACT	4800日元
2日	胜利十一人 DS	ワールドサッカーウイニングイレブン DS	Konami	SPG	3980日元
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
9日	怪医黑杰克 火鸟篇	ブラック・ジャック 火の鸟编	SEGA	AVG	4800日元
9日	目视右脑锻炼 DS速读术	目で右脑を锻える DS速读术	Milestone	ETC	2800日元
10日	帝国时代：帝王时代	Age of Empires: The Age of Kings	THQ	RTS	欧版不明
16日	恶魔城 迷宫的回廊	恶魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	A·RPG	4980日元
16日	我们的太阳 DS	ボクらの太阳 Django&Sabata	Konami	A·RPG	4980日元
16日	魔术大全	マジック大全	Nintendo	ETC	3800日元
22日	时尚魔女 爱情与果实－DS收藏集～	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～	SEGA	ETC	5800日元
23日	JUMP漫画终极明星会	JUMP ULTIMATE STARS	Nintendo	FTG	4800日元
2006年12月					
1日	最终幻想水晶编年史：命运戒指	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Nintendo	A·RPG	美版不明
5日	星球大战：致命联盟	Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	ACT	39.99美元
6日	童话枪手 小红帽	おとぎ铳士 赤ずきん	Konami	RPG	4980日元
8日	正义联盟英雄	Justice League Heroes	Warner Bros. IE	A·RPG	欧版不明
14日	SNK对CAPCOM 卡片斗士	SNK vs CAPCOM カードファイター	SNK Playmore	PUZ	4800日元
14日	陆行鸟与魔法绘本	チョコボと魔法の绘本	Square Enix	AVG	4800日元
14日	火影忍者 忍列传	NARUTO－ナルト－ 忍列传	Takara Tomy	FTG	4800日元
14日	不可思议的迷宫 风来之西林DS	不思议のダンジョン 风来のシレンDS	SEGA	RPG	4800日元
14日	噗呦噗呦－15周年纪念版－	ぷよぷよ －15th Anniversary－	SEGA	PUZ	4800日元
14日	流星的洛克人 飞龙	流星のロックマン ドラゴン	Capcom	RPG	日版未定
14日	流星的洛克人 天马	流星のロックマン ペガサス	Capcom	RPG	日版未定
14日	流星的洛克人 雷欧	流星のロックマン レオ	Capcom	RPG	日版未定
15日	钢之炼金术师：双重共鸣	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	A·RPG	29.99美元
21日	与仓鼠一起生活	ハムスターと暮らそう	Interchannel	SLG	4800日元
21日	平成教育委员会DS	平成教育委员会DS	NBGI	PUZ	3800日元
28日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー	Square Enix	RPG	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
14日	生化英雄	Bionicle Heroes	Eidos	ACT	29.99美元
14日	快乐的大脚	Happy Feet	Warner Bros. IE	AVG	29.99美元
14日	古墓丽影：传奇	Tomb Raider: Legend	Eidos	ACT	39.99美元
20日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	美版不明
2006年12月					
5日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	[illegible]
5日	金色的卡修 咆哮吧！	Zatch Bell! Mamodo Fury	NBC	FTG	[illegible]
13日	塞尔达传说：黄昏公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	A·RPG	49.90美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年11月			
7日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	49.99美元
7日	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	49.99美元
10日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
		2006年12月			
1日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	欧版不明
5日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	美版不明

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年11月			
2日	音乐方块2	Lumines II	Buena Vista Games	MUG	39.99美元
3日	荒野神枪	GUN Showdown	Activision	ACT	欧版不明
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
10日	Capcom经典游戏大集合	Capcom Classics Collection Reloaded	Capcom	ACT	欧版不明
16日	恶代官漫游记	恶代官漫游记	Global	TAB	4800日元
16日	重装战将	ヴルカヌス	Compile Heart	ACT	4800日元
22日	圣女贞德	Jeanne d'Arc	SCEJ	S·RPG	4800日元
22日	Riviera ~约束之地~	Riviera—约束の地リヴィエラ—	Sting	RPG	4800日元
30日	魔界战记 携带版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	日本一Software	SLG	4800日元
		2006年12月			
5日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	ACT	Ubisoft	39.99美元
5日	战火兄弟连：登陆日	Brothers in Arms: D-Day	ACT	Ubisoft	29.99美元
7日	捉猴啦！比波猴赛车	サルゲッチュ ピポサルレーサー	SCEJ	RAC	4800日元
7日	啪啦啪啦啪	パラッパラッパー	SCEJ	MUG	3800日元
7日	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4980日元
7日	潜龙谍影：掌上行动	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	Konami	ACT	日版未定
14日	职业高尔夫世界巡回赛2007	ProStroke Golf — World Tour 2007	Oxygen Interactive	SPG	39.99美元
14日	大战略 携带版2	大战略 ポータブル2	元气	SLG	4800日元
14日	极速房车赛2	TOCA Race Driver2 —Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	4800日元
14日	合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	SNK Playmore	ACT	4800日元
21日	NBA LIVE07	NBA ライブ07	EA	SPG	4800日元
21日	世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント	[illegible]	RPG	4800日元
未定	古墓丽影：传奇	トゥームレイダー：レジェンド	Spike	A·AVG	日版未定

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年11月			
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
7日	模拟人生2：宠物	The Sims 2: Pets	EA Games	SLG	29.99美元
7日	托尼·霍克的高山速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	29.99美元
10日	古墓丽影：传奇	Tomb Raider: Legend	Eidos	ACT	29.99美元
24日	正义联盟英雄：闪电侠	Justice League Heroes: The Flash	Eidos	ACT	欧版不明
30日	最终幻想VI ADVANCE	ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
		2006年12月			
1日	合金弹头	Metal Slug	SNK Playmore	ACT	29.99美元
1日	格斗机器人	Rock 'Em Sock 'Em Robots	DSI Games	FTG	欧版不明
1日	间谍少女组2：秘密间谍	Totally Spies! 2: Undercover	Atari	ACT	欧版不明
8日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	欧版不明
8日	猫和老鼠	Tom and Jerry Tales	Eidos	ACT	欧版不明

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年11月			
7日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	59.99美元
7日	疯狂大乱斗2	Fuzion Frenzy 2	Microsoft	PUZ	59.99美元
7日	战争机器	Gears of War	Microsoft	FPS	59.99美元
7日	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	59.99美元
9日	皮纳塔万岁	Viva Pinata	Microsoft	SLG	59.99美版
10日	美国职业摔跤联盟2007	WWE SmackDown! vs. RAW 2007	THQ	FTG	欧版不明
12日	战争机器	Gears of War	Microsoft	FPS	[illegible]
13日	冠军足球经理2007	Championship Manager 2007	Eidos	SLG	欧版不明
14日	索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	59.99美元
14日	龙骑士	Eragon	Vivendi Games	ACT	59.99美元
20日	死或生极限沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	Tecmo	SPG	79.99美元
20日	超人归来	Superman returns: The Videogame	EA	ACT	59.99美元
21日	星际迷航：遗产	Star Trek: Legacy	Bethesda Softworks	SLG	59.99美元
22日	卡片召唤师	カルドセプト サーガ	NBGI	TAB	6980日元
30日	超级机器人大战XO	スーパーロボット大战XO	Banpresto	SLG	6980日元
		2006年12月			
1日	足球经理2007	Football Manager 2007	Sports Interactive	SPG	欧版不明
7日	蓝龙	ブルードラゴン	Microsoft	RPG	6800日元
14日	御姐玫瑰 vorteX ~忌血继承者~	お姉チャンバラ vorteX～忌血を継ぐ者たち～	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	地球防卫军3	地球防卫军3	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	RPG	6800日元
14日	胜利十一人10	ワールドサッカー ウイニングイレブン10	Konami	SPG	6980日元
21日	失落的星球 极点危机	ロストプラネット エクストリーム コンディション	Capcom	FPS	7980日元
24日	死或生极限沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	Tecmo	SPG	8800日元

舞－乙HiME 少女舞斗史！！ 11.09

推荐度 B | PS2 | ◆SUNRISE | ◆6800日元 | ACT | ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应



作为一款由动画改编的游戏，本作重点放在了原作中华丽、爽快的"舞斗"上。游戏中爱莉卡、尼娜等人不仅在地面进行着激烈的战斗，借助佩戴的宝石GEM换上舞斗服获得超常能力后，少女们更将舞斗的舞台搬到了天空。游戏各角色的经典招式倒都还还原得有模有样，单就这一点便可成为推荐给FANS的最大理由。游戏中玩家能够选择超过12名角色，除了普通的舞斗祭模式外，每名角色更有自己的"If模式"，那些完全原创的剧情保证让FANS过足瘾！

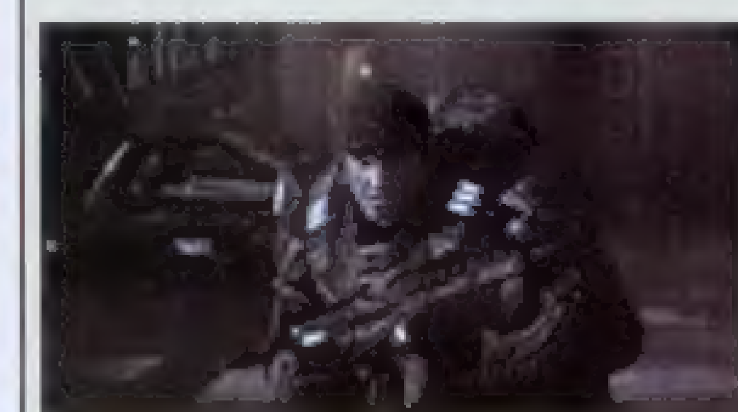


战争机器 11.12

推荐度 S | X360 | ◆Microsoft | ◆1390新台币 | ACT | ◆无对应周边 | M 17岁以上玩家对应

马库斯·菲尼克斯，请玩家们记住这个名字，微软的《战争机器》开动之后，他会成为玩家们心中新的大英雄。这个一脸横肉的粗犷猛男最擅长的就是把成吨的弹药倾泻在某个巨型怪物身上，然后再用枪上装备的电锯把已经被打成蜂窝的怪物锯成几截……《战争机器》将会让玩家们体验到X360的真·画面表现力，也许我们应该把《战争机器》的发售视为"真正打响次世代大战"的象征，它是微软圣诞商战的最重量级作品，或者说，它是"下一个《光环》"！——你只需要等到12号买张中文版就知道了。



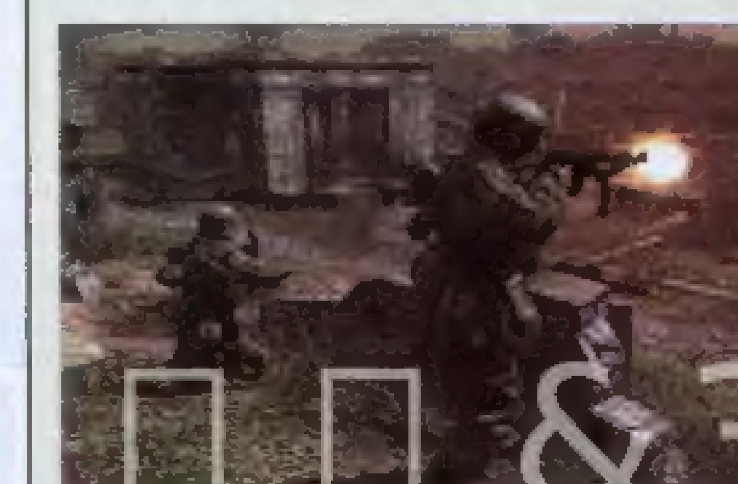


使命召唤3 11.07

推荐度 A | X360 | ◆Activision | ◆59.99美元 | FPS | ◆无对应周边 | TEEN T 13岁以上玩家对应

世界上最好的二战游戏是什么？一年前的答案是《使命召唤2》，但一年后的11月7日，答案中的数字将会更改为3。没错，这天你将再次体验最真实、最残酷、最震撼的战场。游戏中没有喘息的机会，无数的炸弹在你眼前爆炸，子弹呼啸着擦过你的钢盔，稍有不慎你就会和队友一同被炸上天。这，就是战争。本作的战场将转移到巴黎，这次我们将共同参与"诺曼底突围"。最高的次世代的影音效果享受，你没有理由错过。





©Copyright SUNRISE INTERACTIVE©2006 Microsoft Corp. All Rights Reserved©2006 Activision.All Rights Reserved.



NEO TEAM 2006



NDS最强引导卡 MK4 MINI

市面上唯一一款可以完美引导所有卡带的全能王







支持NDS/NDSL/IDS，
可引导NEO/ XG/SC/M3/EZ/MP/GBALINK及其B卡。
独家具有GBA/NDS双卡引导模式，完美支持休眠功能。

NEO 2-SD/TF

- 直接从TF(SD)运行 clean rom，无需任何补丁
- 支持NDS clean rom的合卡
- 内置电池电压 AD 检测
- GBA 游戏 100% 纯硬件记忆
- 内置3种时钟，直接支持不打补丁的GBA口袋游戏
- 内置16位的DMA 高速传输
- 内置 8Kb 内部高速缓冲cache
- 内置 256M flash memory，可以烧入GBA和NDS的游戏
- 内置 2M save sram
- 内置 16M menu flash
- 内置 128M 压缩 RAM，直接从SD解压运行
- 直接从 SD/TF 卡上升级到最新的核心

建议零售价 ￥299.00

NEO 3-SD/TF

- 直接从TF(SD)运行 clean rom，无需任何补丁
- 支持NDS clean rom的合卡
- 内置16位的DMA 高速传输
- 内置 8Kb 内部高速缓冲cache
- 内置 2M save sram
- 内置 16M menu flash
- 直接从 SD/TF 卡上升级到最新的核心

建议零售价 ￥199.00



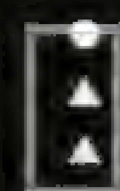


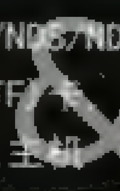
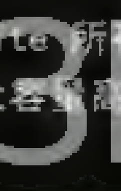


● NEO2-SD 支持 SD/Mini-SD/MicroSD(TF)等，最大容量高达 4GByte
● NEO2-SD 支持 GBA/SP/GBM/NDS/NDS-lite 所有平台
▲ NEO2-TF 只支持 MicroSD(TF)卡，最大容量高达 1GByte
▲ NEO2-TF 只支持 NDS-lite 主机

● NEO2-SD 支持 SD/Mini-SD/MicroSD(TF)等，最大容量高达 4GByte
● NEO2-SD 支持 GBA/SP/GBM/NDS/NDS-lite 所有平台
▲ NEO2-TF 只支持 MicroSD(TF)卡，最大容量高达 1GByte
▲ NEO2-TF 只支持 NDS-lite 主机

HTTP://www.neoflash.com TEL:020-81013561 FAX:020-81013596 广州圣嘉电子行




&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海 瑞格电玩

上海 游戏2000

8888元

PS3





2688元

XBOX360

1888元

凡购PSP主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！

PSP

注：带2.0GB记忆棒





1088元

NDSL

凡购NDSL主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！

卢湾区

瑞格电玩（卢湾店）
电话：021-53062481
MSN：YAYA1979@MSN.COM
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8083
营业时间：10：00-20：30

静安区

游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区昌阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021-62182099 62675167
13002128661
营业时间：10：00-20：30

徐汇区

游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路） 邮编：200237
电话：021-64252807
13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00-20：30

昆山市

游戏2000（昆山市和鑫加盟店）
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512-57519020 51307526
传真：0512-57519020
联系人：卞慧

腾蒙国际贸易（上海）有限公司



有些好事儿，错过了就得再等一年！

数十款主机配件/正版游戏软件，低于成本单一价出清，会员凭会员卡再享9折优惠，即日起至2006年11月底，数量有限售完即止。

上海美罗城店
漕溪北路11号美罗大厦A205
屈臣氏对面 13370278002

上海西郊百联店
地址：仙霞西路88号南区3126
永乐家电正对面 021-52161107

北京玩不累搜秀店
崇文门搜秀城6层
010-51671070

北京玩不累海龙旗舰店
中关村海龙大厦6层

北京玩不累鼎好店

北京玩不累华威店

天津滨博店

玩不累淘宝网络商城一店
shop33706400.taobao.com

玩不累淘宝网络商城二店
shop33833023.taobao.com

玩不累易趣网络商城
stores.ebay.com.cn/wanbuleiliansuo

玩不累

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

文化盛宴 今秋相约

11月12日

苏醒

游戏·人

Vol.20

□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本辑详细内容请翻阅102页